CONFORME O GRANDE DESENHO ANIMADO DE
RENÉ GOSCINNY E ALBERT UDERZO

OS 12 TRABALHOS DE Asterix

29

EDITORA RECORD

YUHAU!
ESTES ROMANOS SÃO UNS NEURÓTICOS!

René GOSCINNY e Albert UDERZO
apresentam:

OS DOZE TRABALHOS DE ASTERIX

Conforme o filme realizado pelo
ESTÚDIO IDÉIAFIX

Tradução de
LÍGIA VASSALLO

RECORD
EDITORA RECORD

Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum...

ALGUNS DOS NOSSOS HERÓIS

Asterix é o herói das aventuras gaulesas. Pequeno guerreiro de espírito sagaz e inteligência viva,aceita sem vacilar as missões perigosas que lhe são confiadas. A força sobre-humana de Asterix vem da poção mágica do druida Panoramix...

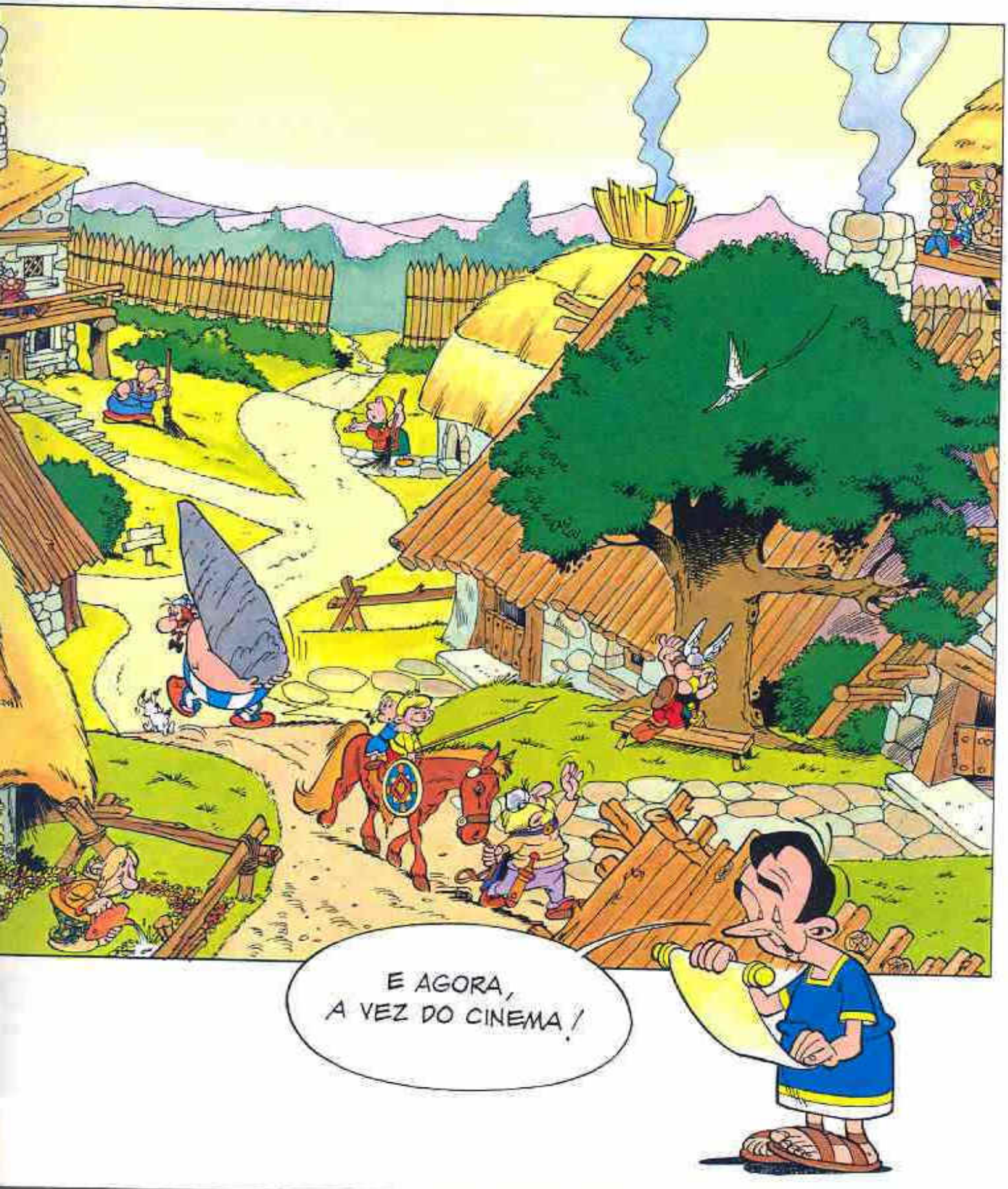
Obelix é o amigo inseparável de Asterix. Profissão: entregador de menires. Adora javalis e boas brigas. Obelix está sempre pronto a largar tudo para acompanhar Asterix em novas aventuras. Seu grande amigo é Ideiafix, um cãozinho incrível, conhecido por ser defensor da natureza e por ganir desesperadamente quando vê uma árvore sendo derrubada.

Panoramix, o venerável druida da aldeia, colhe o zimbro e prepara poções mágicas. Sua melhor receita é a poção que dá uma força sobre-humana a quem a toma. Mas Panoramix tem outras receitas de reserva...

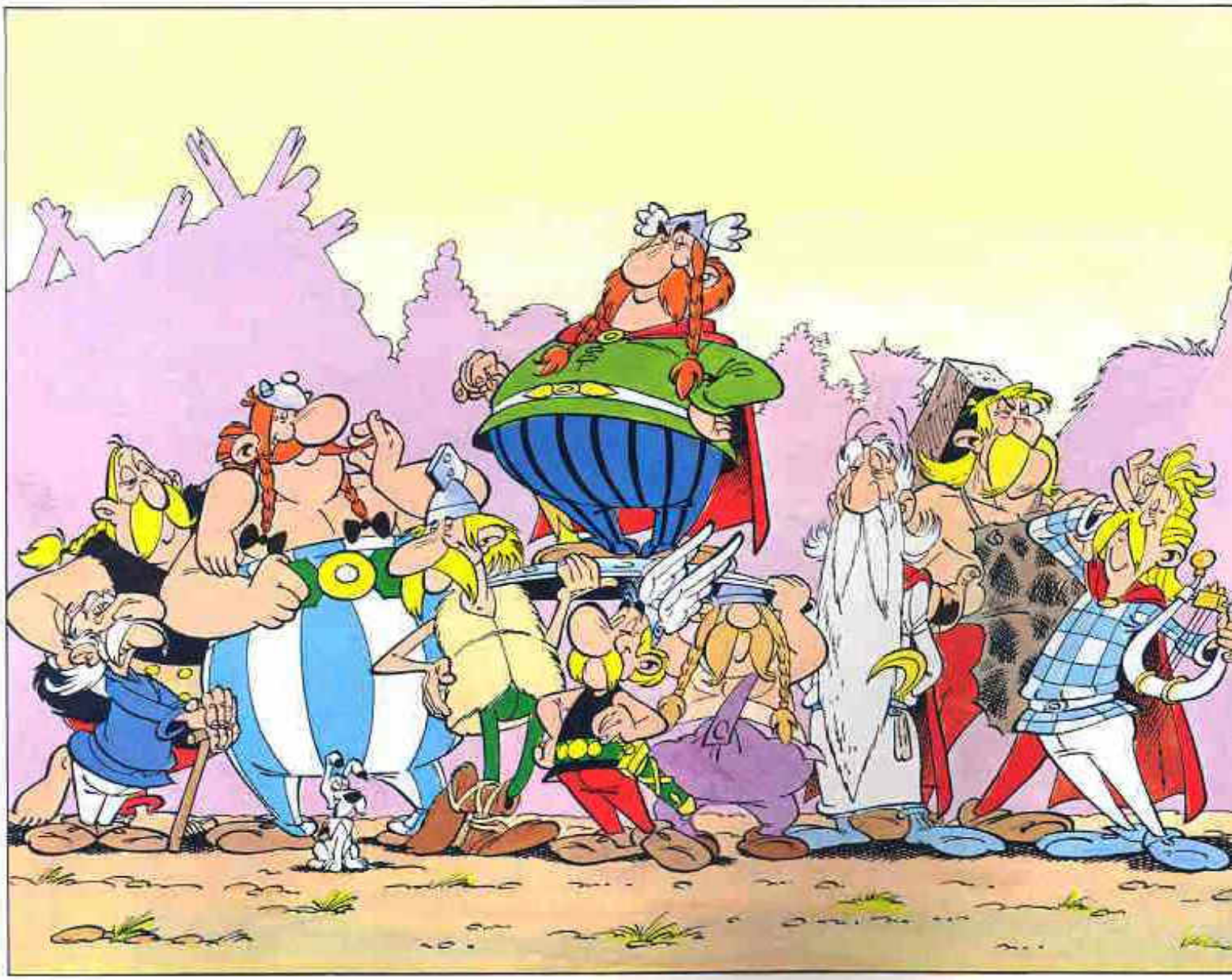
Chatotorix é o bardo mais chato da Gália. As opiniões sobre seu talento não são unânimes: ele se considera genial, mas todos os demais consideram-no abominável. Calado, porém, torna-se um ótimo companheiro...

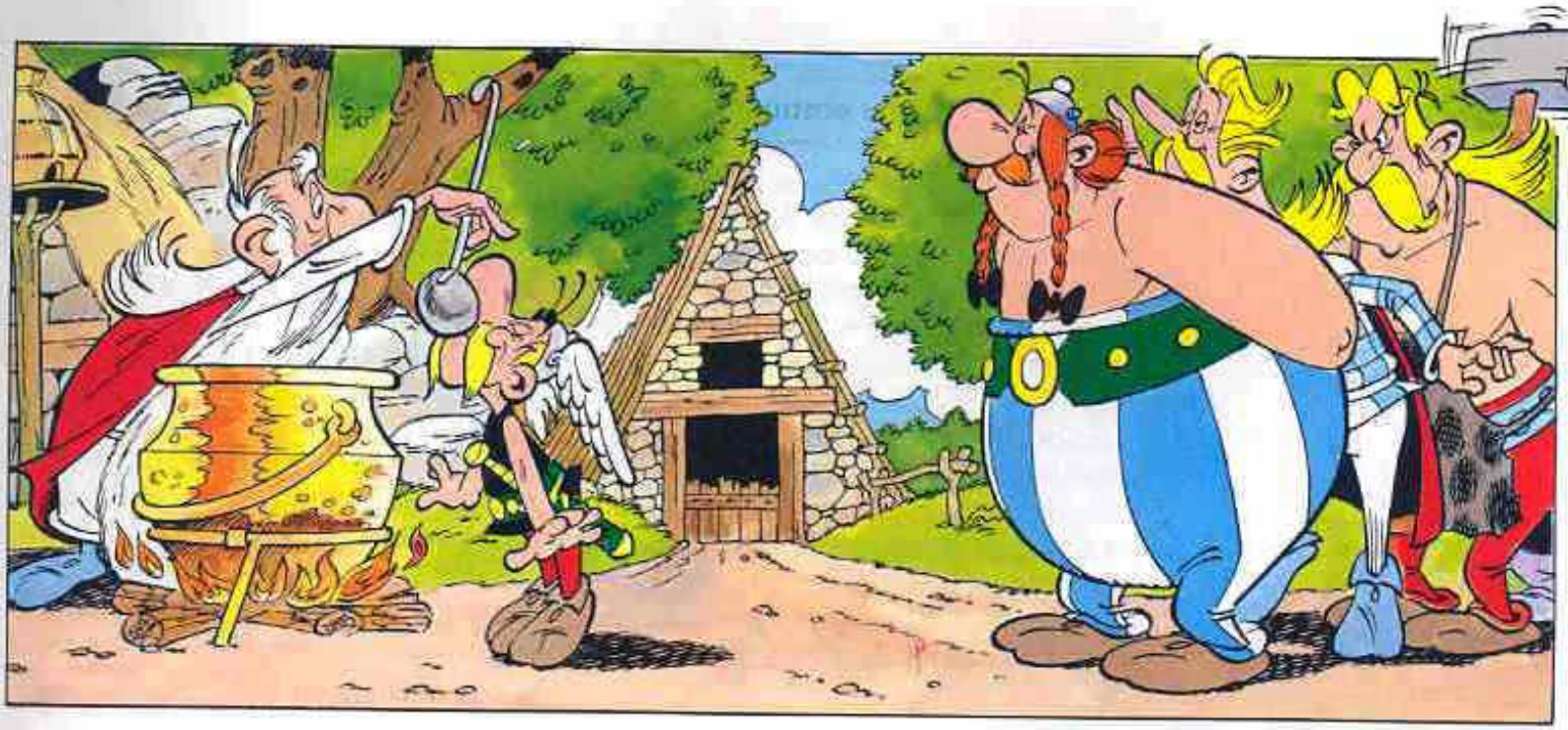
Abracurcix, finalmente, é o chefe da tribo. Majestoso, corajoso, colérico, o velho guerreiro é respeitado pelos súditos e temido pelos inimigos. Só tem medo de uma coisa: que o céu caia em sua cabeça, mas como ele próprio afirma: "Quem morre de véspera é peru."

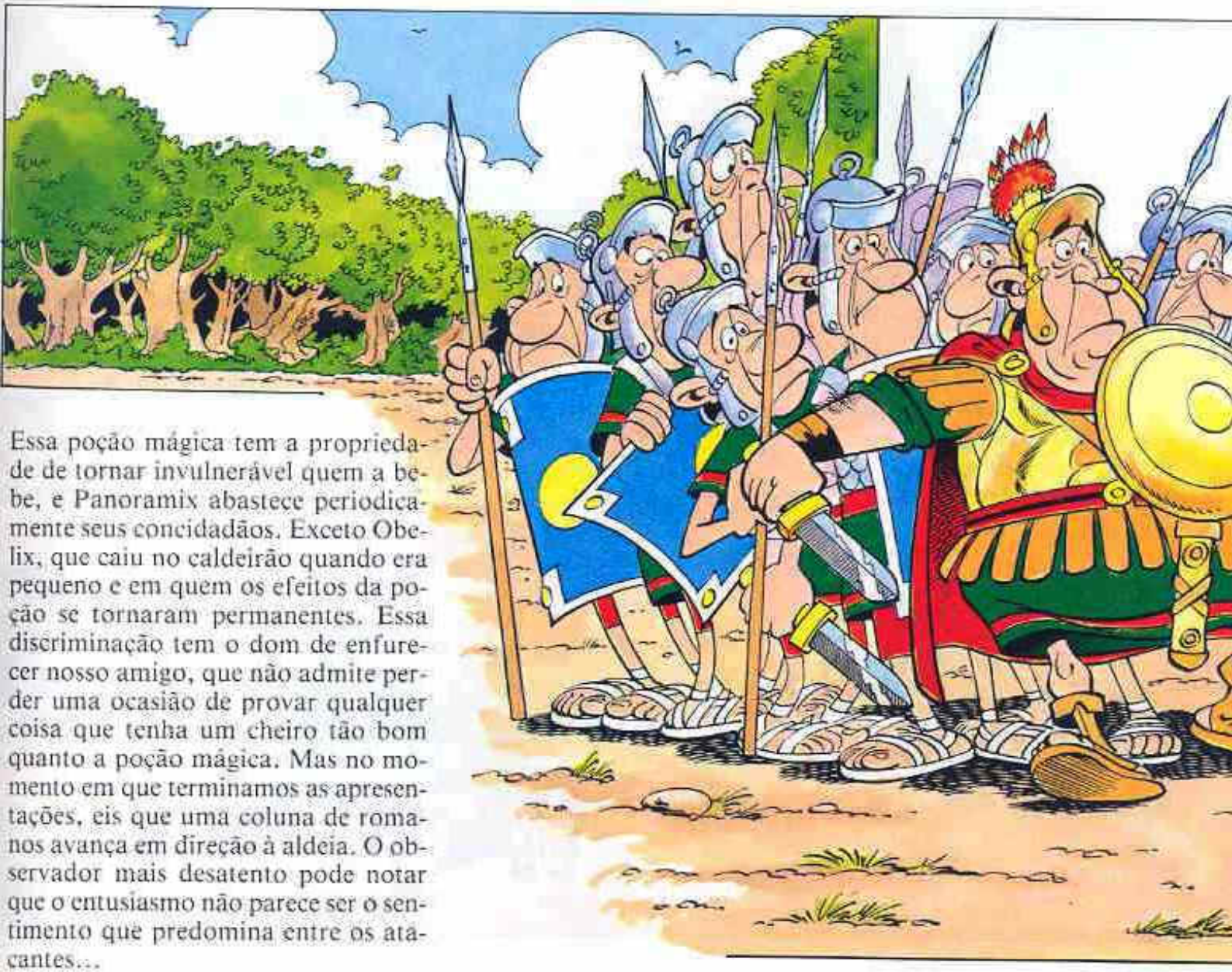
A Câmera nos leva por uma floresta grande e bela... O silêncio só é quebrado por alguns trinados de pássaros... Assim começa o filme *Os Doze Trabalhos de Asterix*. Assim começa este livro (onde só faltam os trinados de pássaros!). Estamos no ano 50 antes de Cristo, quando toda a Gália está ocupada pelos romanos... Toda?... Não, porque em alguma parte da Armórica, uma pequena aldeia resiste...



Eis aqui os habitantes dessa aldeia que tanto se obstina em resistir aos romanos, reunidos para uma fotografia de família. O personagem encarapitado no escudo se chama Abracurcix. Guerreiro temível, é o chefe incontestável da aldeia. Sua esposa atende pelo nome de Naftalina (ou Lilina) e tem a mania desagradável, que pode até ser perigosa, de tomar emprestados o escudo e os carregadores de Abracurcix para ir fazer compras na aldeia. Na extrema direita temos Chatotorix, o bardo. Talvez por ser muito avançado para a época, seu talento musical é às vezes contestado por seus contemporâneos. Principalmente pelo indivíduo que está à sua esquerda, o ferreiro oficial. Este, Automatix, tem a deplorável mania de demonstrar sua discordância dando grandes murros na cabeça do bardo. O cachorrinho que está diante do grupo é Idéiafix, mascote da aldeia e grande amigo de Obelix, o entregador de menires. A verdade nos obriga a confessar que, na aldeia, só há duas pessoas realmente sensatas: Panoramix, o druida com a grande barba branca, e Asterix. É essencialmente graças a esses dois homens e à poção mágica preparada por Panoramix que a aldeia gaulesa pôde resistir até agora aos ataques dos romanos.





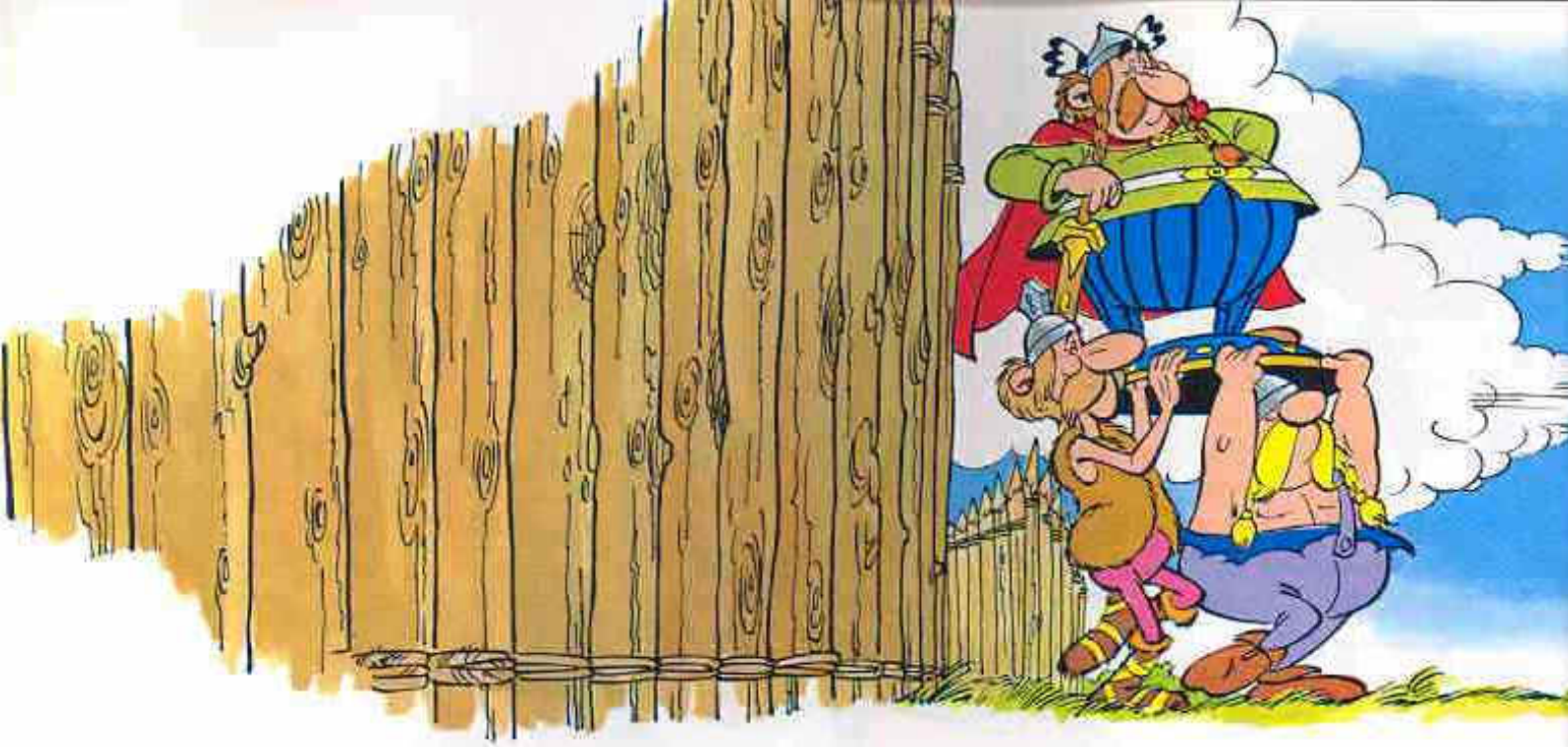


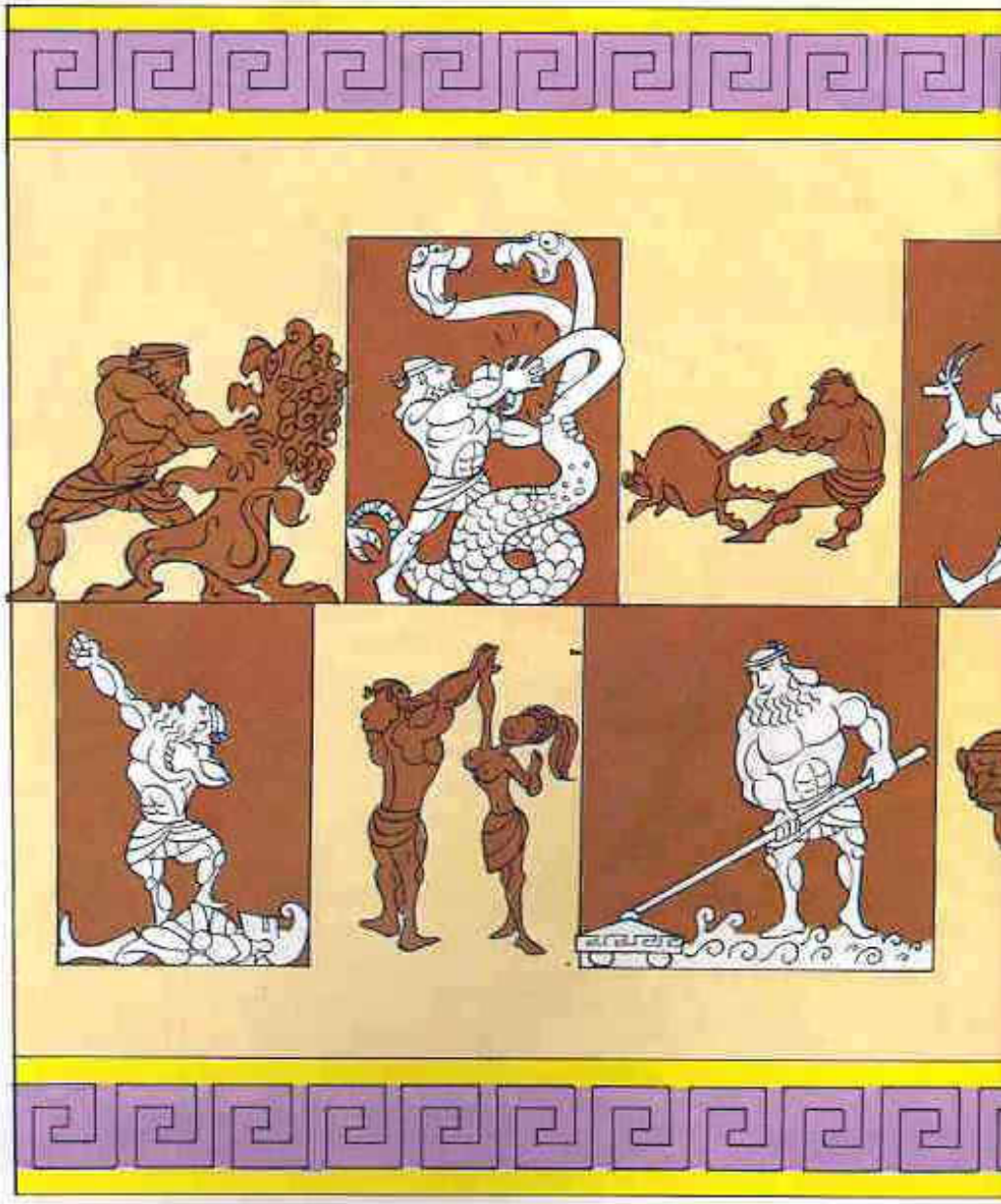
Essa poção mágica tem a propriedade de tornar invulnerável quem a bebe, e Panoramix abastece periodicamente seus concidadãos. Exceto Obelix, que caiu no caldeirão quando era pequeno e em quem os efeitos da poção se tornaram permanentes. Essa discriminação tem o dom de enfurecer nosso amigo, que não admite perder uma ocasião de provar qualquer coisa que tenha um cheiro tão bom quanto a poção mágica. Mas no momento em que terminamos as apresentações, eis que uma coluna de romanos avança em direção à aldeia. O observador mais desatento pode notar que o entusiasmo não parece ser o sentimento que predomina entre os atacantes...

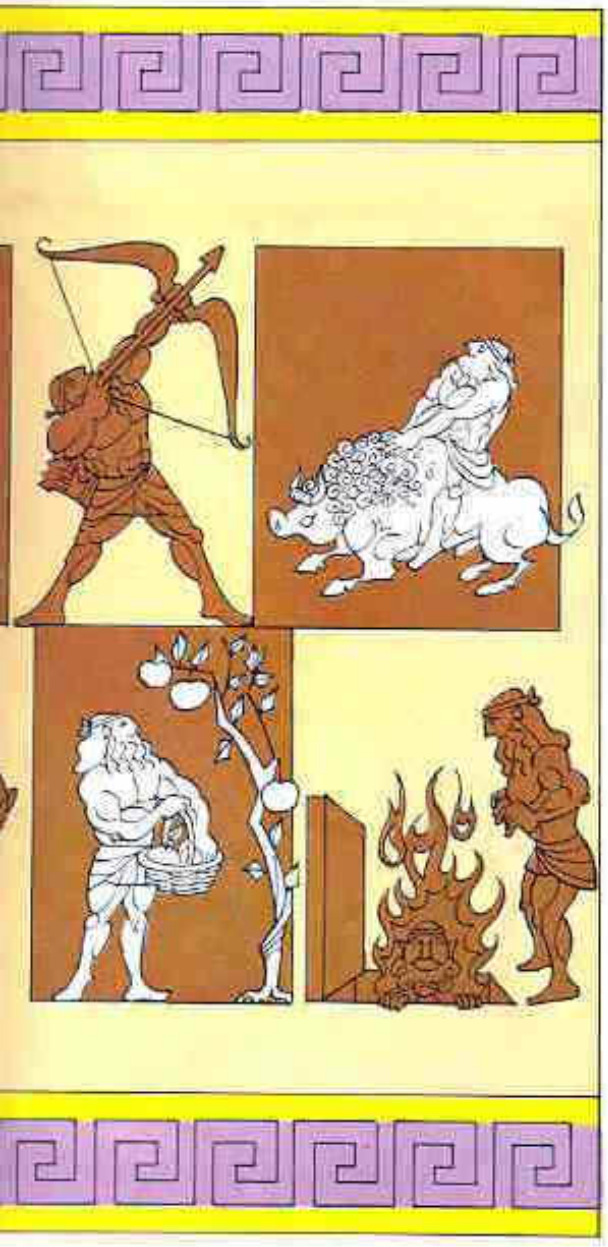
Abaixo, uma cena habitual da região, na época. Vê-se Obelix, louco de alegria, precipitar-se sobre os romanos, gritando: "Deixem eles para mim!" No que é seguido por Asterix, Abracurcix e o resto da população da aldeia, nos quais é evidente a vontade de distribuir alguns sopapos entre os atacantes. A batalha foi violenta mas, como sempre, de curta duração, e vocês podem ver abaixo o resultado final: armas quebradas e romanos graciosamente espalhados. Se nos aproximarmos deles, posso garantir que ouviremos desiludidas considerações do gênero: "Outra vez! Mais uma derrota!", "Esses caras não são humanos!", "Você tem razão, simples mortais não poderiam resistir à legião romana! Eles são deuses!", "Não podemos lutar contra deuses!", "Vou a Roma contar a César!". Dito e feito. O centurião recolhe suas coisas e parte para Roma. Lá, ele encontra o grande homem e, como um bravo militar sem medo, faz seu relatório. Não se pode dizer que o ditador fica extremamente feliz com o que ouve. É que a pequena aldeia gaulesa, seus habitantes e a poção mágica já esquentam suas orelhas há bastante tempo. Por via das dúvidas, César convoca imediatamente seus principais conselheiros.

O primeiro conselheiro que toma a palavra resume bem a situação: "Ó César, se eles realmente são deuses, a situação é desesperadora! Tomemos um exemplo concreto: Hércules. Quem imaginaria lutar contra Hércules?" A situação talvez esteja corretamente resumida, mas César não gosta e começa a rugir:

"Eu vou provar que esses gauleses imbecis são mortais! Vou encontrá-los e vou propor algumas tarefas que só os deuses poderiam realizar... Se realmente são deuses e conseguirem, eu me darei por vencido... Mas se são apenas homens, e nada mais do que homens, conhecerão a cólera de César!..."







Alguns instantes mais tarde... (é o que se diz sempre nas histórias em quadrinhos, mas no caso — levando em conta os meios de transporte da época — passou-se bem um mês)... encontramos César dialogando com Abracurcix diante da entrada da aldeia. Graças a nosso gravador escondido numa ânfora, pudemos captar o essencial do que foi dito naquela manhã, e que resultou na aposta mais fabulosa que a Antiguidade conheceu.

César: Venho lhe fazer uma proposta, gaulês. A resistência que você me opõe faz sombra à minha glória! Em Roma, já começam a debochar de mim! Alguns dizem que vocês são deuses. Se é assim, isso explicaria sua força sobre-humana. Não se pode lutar contra os deuses. Se vocês puderem me provar que são deuses, eu me considerarei vencido e deporei as armas.

Abracurcix: E como é que você quer, Júlio, que eu e meus companheiros provemos que somos deuses?

César: Já ouviu falar de Hércules?

Abracurcix: Hércules Minus, o mercador de ânforas?

César: Não! Não! O deus Hércules. Ele realizou doze trabalhos que lhe valeram a entrada no Olimpo, pois os deuses o reconheceram como um igual...

Abracurcix: Que trabalho?...

Para responder melhor a essa pergunta, César abre um pergaminho (cuja reprodução ocupa o centro destas duas páginas) e tenta dar alguns esclarecimentos a Abracurcix.

César: Hércules... Ele estrangulou o leão da Neméia, matou a hidra de Lerna, prendeu o javali do Erimanto, venceu numa corrida a corça dos pés de bronze, matou a flechadas as aves do Lago Estínfale, domou o touro da Ilha de Creta enviado por Netuno contra Minos, matou Diomedes, rei da Trácia, venceu as Amazonas, limpou as cavalariças de Augias, matou Gerião, colheu os pomos de ouro do jardim das Hespérides e libertou Teseu dos infernos...

Obelix, que até aquele momento nada tinha falado, perguntou: — Bem, e o segundo trabalho?

Enquanto César se refaz da surpresa, é a vez de Abracurcix perguntar ao romano: — E para provar que somos deuses você quer que façamos todas essas bobagens?

César: Não exatamente... Tudo isso está um pouco fora de moda... Preparei para vocês, com a ajuda de meus conselheiros, uma nova série de tarefas... Se recusarem, será a prova de que não passam de um bando de pobres loucos imbecis!

Enfurecidos ao máximo, "Não! Não somos um bando!", os gauleses aceitam enfrentar o desafio. César então lhes apresenta aquele que vai ser o árbitro das tarefas, Caius Pupus.

Após um "Ave!" muito digno e um "Até..." bem gaulês, a reunião de cúpula termina, Júlio César volta para Roma e nossos amigos se encontram na cabana do chefe Abracurcix para trocar idéias.

Abracurcix, que teve tempo de dar uma olhada no rolo onde estavam relacionadas as tarefas, perdeu um pouco do entusiasmo.

— Pois bem, vejam só... Com essas tarefas... Júlio nos pregou uma peça!

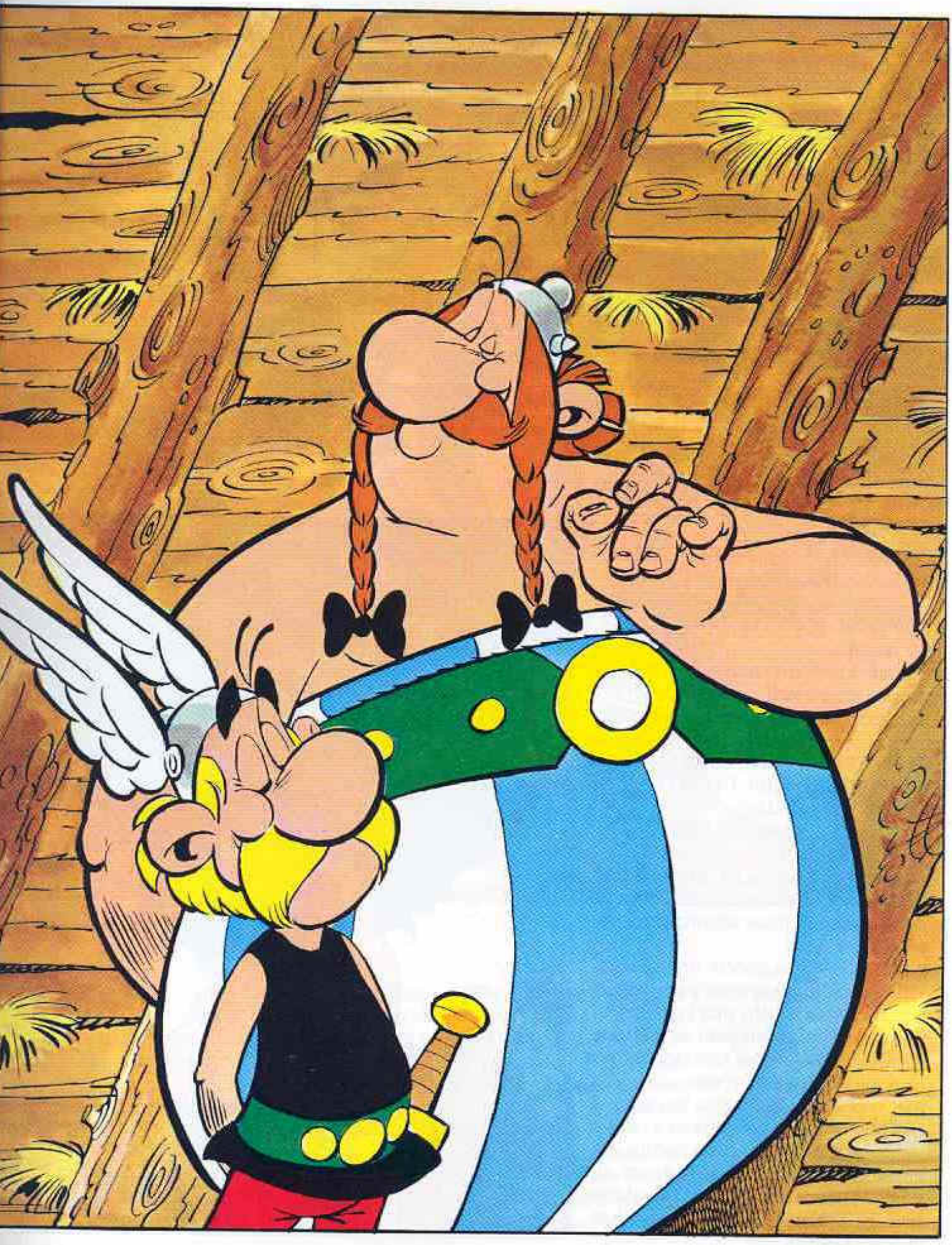
— Eu sempre disse — interveio Panoramix — que vocês se entusiasmam primeiro e raciocinam depois...

— Mas nós não podíamos ser tratados de bando sem reagir, não é?

— Não, Obelix, não... Mas afinal de contas...

Nesse momento, Abracurcix, provando ser um verdadeiro líder, toma a decisão que se impõe:

— Asterix, você é o mais esperto de todos nós, e você, Obelix, o mais forte... Eu nomeio vocês dois para realizar as tarefas. Voltaremos a nos encontrar em Roma para ver César se dar por vencido!



Panoramix, o druida, que continua um pouco preocupado com o entusiasmo e o otimismo dos amigos, entrega então a Asterix um cantil cheio de poção mágica.

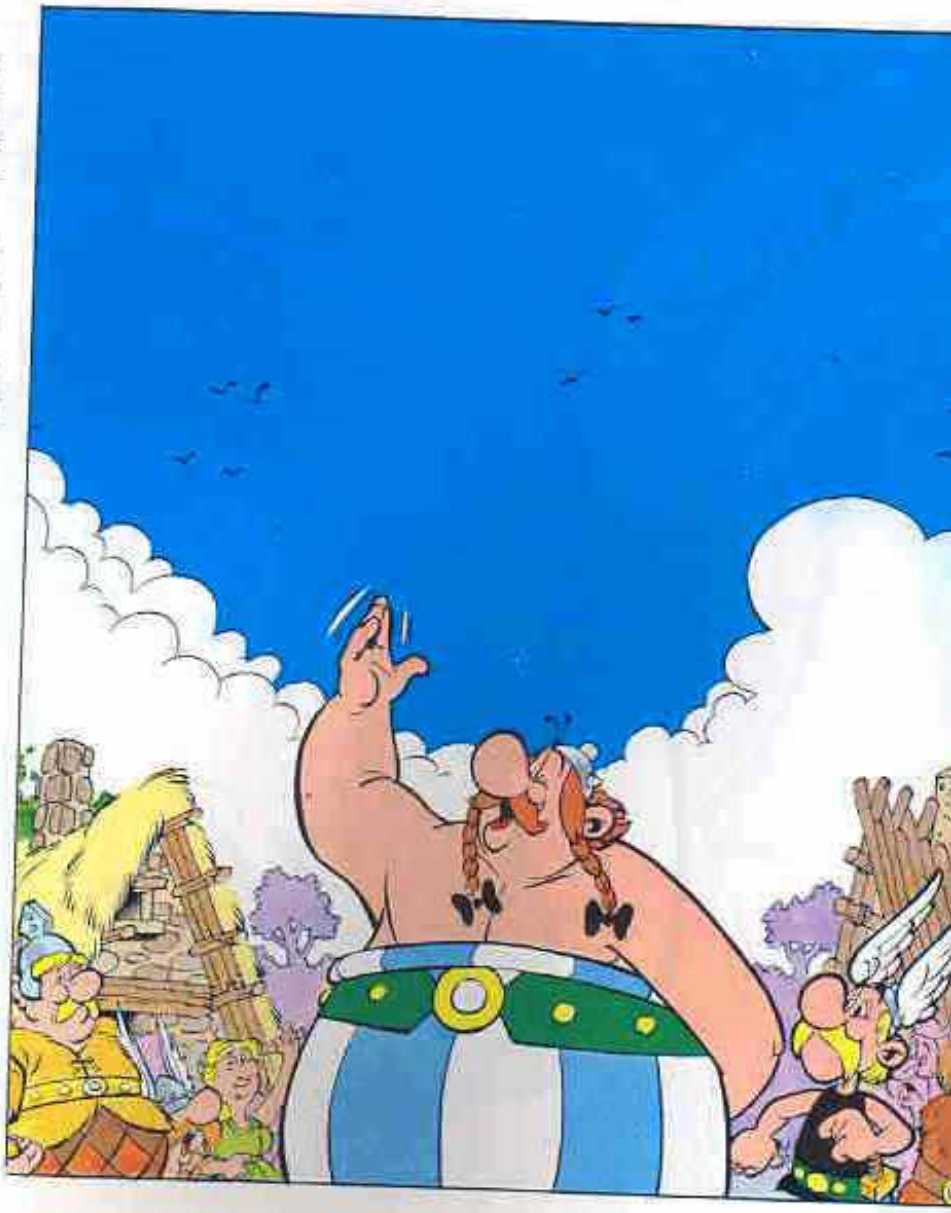
Em seguida, vem a cena muito bela (ao mesmo tempo viril e emocionante) em que vemos os dois heróis se dirigindo para a saída da aldeia sob os aplausos da população. Obelix, no entanto, não está muito tranqüilo. Parece procurar alguém na multidão.

Obelix: Você reparou, Asterix?

Asterix: O quê?

Obelix: Você não acha estranho que Chatotorix, nosso bardo, não tenha tido vontade de cantar alguma coisa para nós?...

Na verdade, Chatotorix tinha planejado cantar alguma coisa para saudar a partida dos heróis, mas infelizmente um punho avantajado se interpôs entre esse desejo e sua realização. Neste ponto do relato, o narrador pede que vocês visualizem essa imagem — que não pôde ser encontrada a tempo — na qual se vê o artista com a lira em torno do pescoço, atirado em algum canto por um habitante da aldeia irremediavelmente alérgico à "boa canção gaulesa"...

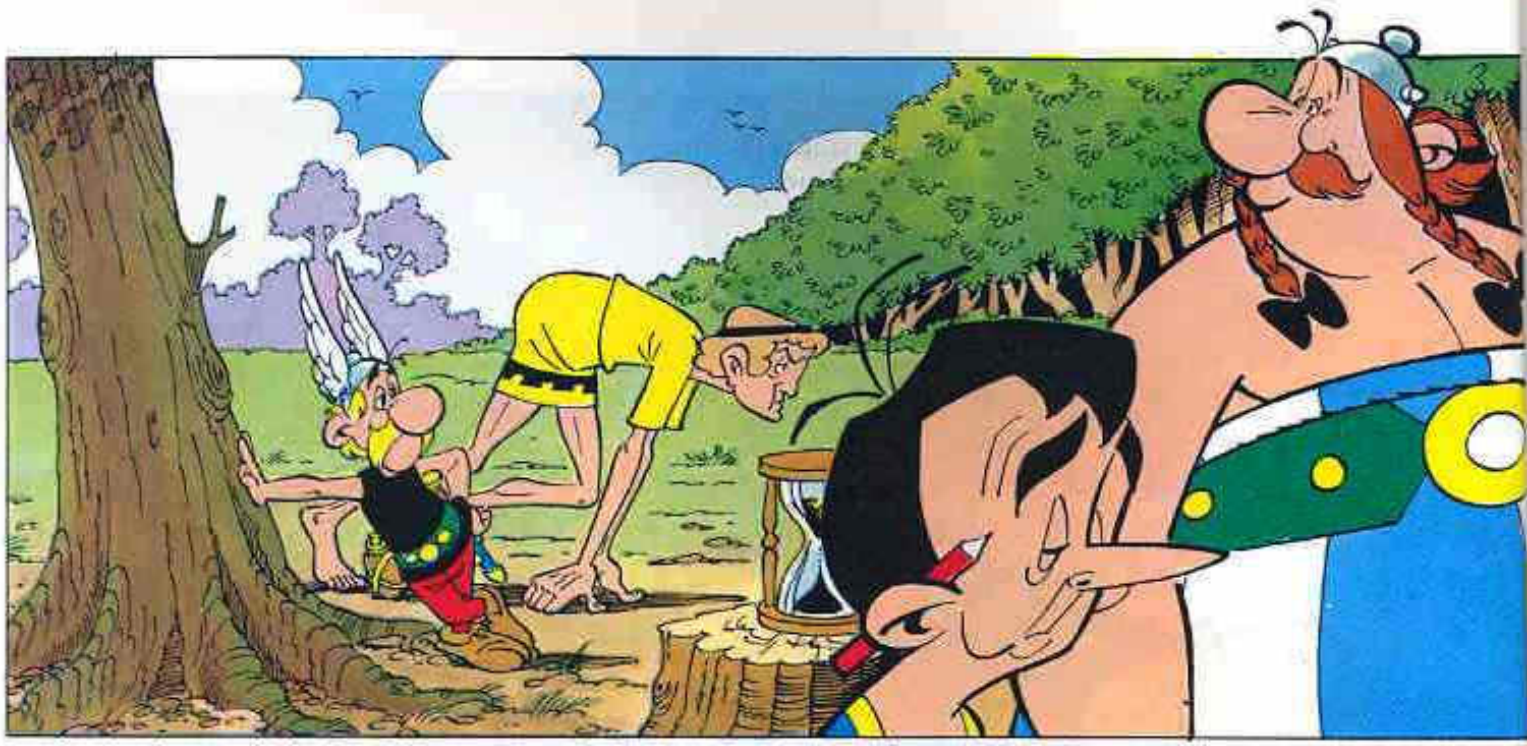


Mas Pupus já está avançando. Sempre com um ar entusiasmado. Abre o rolo no qual está escrita a lista das provas e depois, com voz sumida, anuncia:

— Bem, para a primeira prova sigam-me, por favor — e leva nossos amigos em direção à floresta.

Um estranho personagem se encontra lá. Trata-se de um grego, imóvel, na posição de corredor pronto para a largada, a pique de sair voando numa arrancada. — Este é Merinos, vindo de Maratona — explica Pupus. — Ele venceu todo mundo nos Jogos Olímpicos. É mais rápido do que o cavalo, mais rápido do que o vento que sopra na tempestade. Um de vocês dois deverá vencê-lo numa corrida.

— Vá você, Asterix. Você é mais rápido do que eu — reconhece Obelix com objetividade. — Você é mais rápido do que o cavalo que sopra na tempestade...



Depois dessas palavras, Obelix e Pupus se afastam. — Nós esperaremos vocês do outro lado da floresta, na linha de chegada. Devem dar a partida quando toda a areia da ampulheta tiver descido.

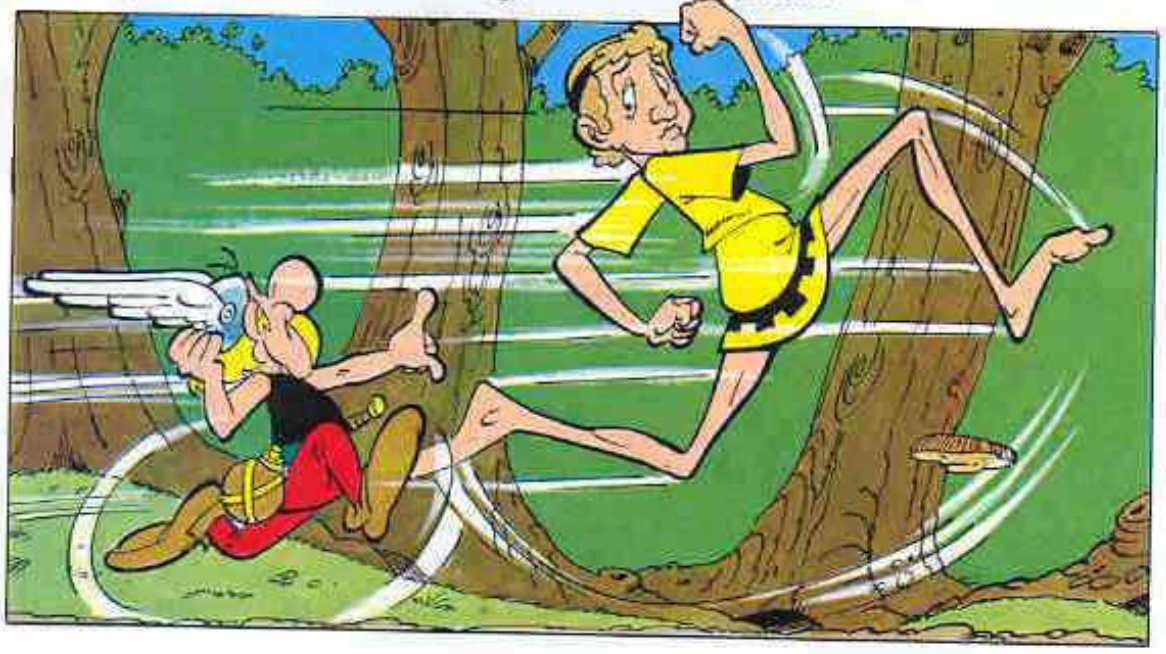
Asterix fica a sós com Merinos, o maratonista, sempre imóvel, sempre na posição de largada. Enquanto espera que toda a areia da ampulheta desça, dando o sinal da partida, Asterix tenta puxar conversa com seu adversário.

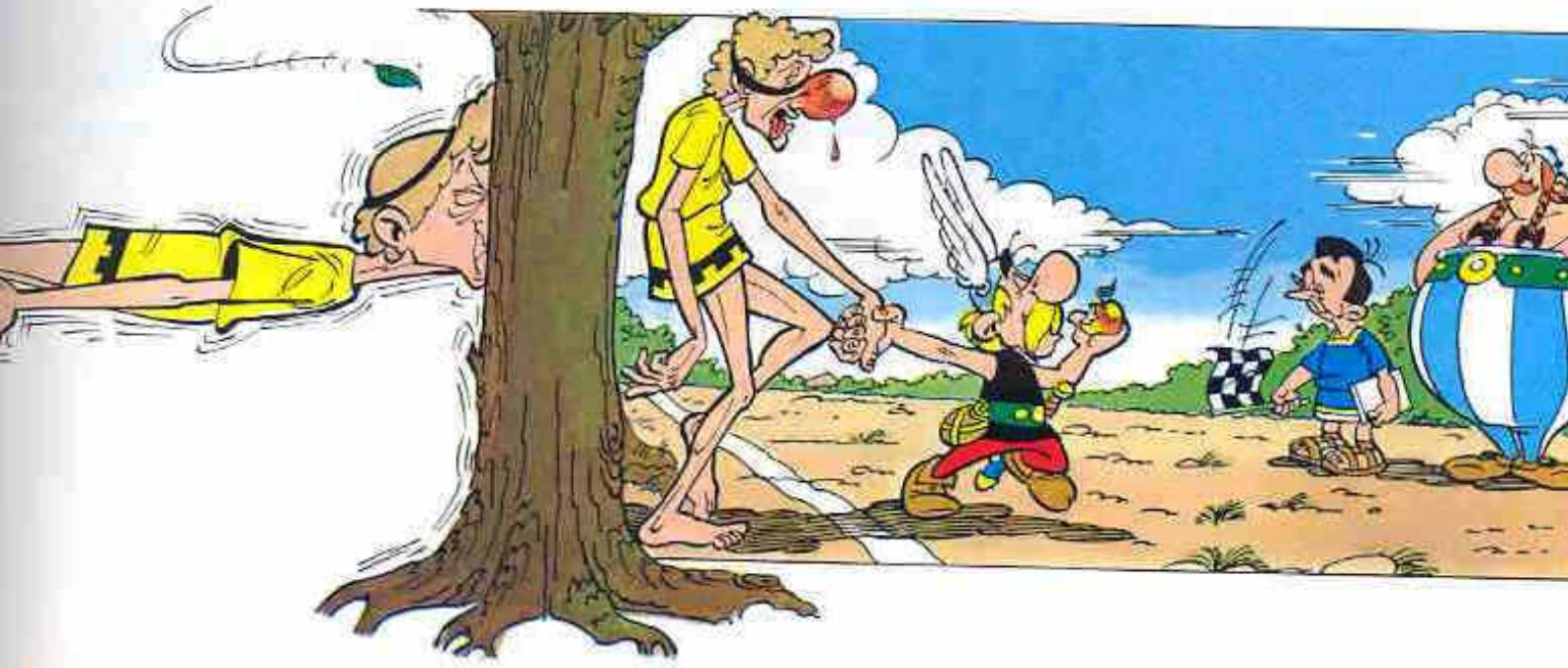
— Quer dizer então que você é campeão olímpico?... Isso é muito interessante. Nós também fazemos jogos na aldeia. Mas, evidentemente, como todos bebemos a poção mágica, não é muito interessante... Você está ouvindo o que eu digo?... Não... Bom... eu dizia que não é muito interessante, porque chegamos todos ao mesmo tempo e temos de escolher o vencedor por sorteio. Veja bem, eu não preciso beber a poção mágica para correr, eu sempre fui muito rápido na corrida e... Ei! Aonde você vai? Espere por mim, ei!!!

Merinos não escuta nada. Toda a areia tinha descido, e ele partiu. Um verdadeiro bólido! Os pássaros que o vêem passar ficam com as penas todas arrepiadas.

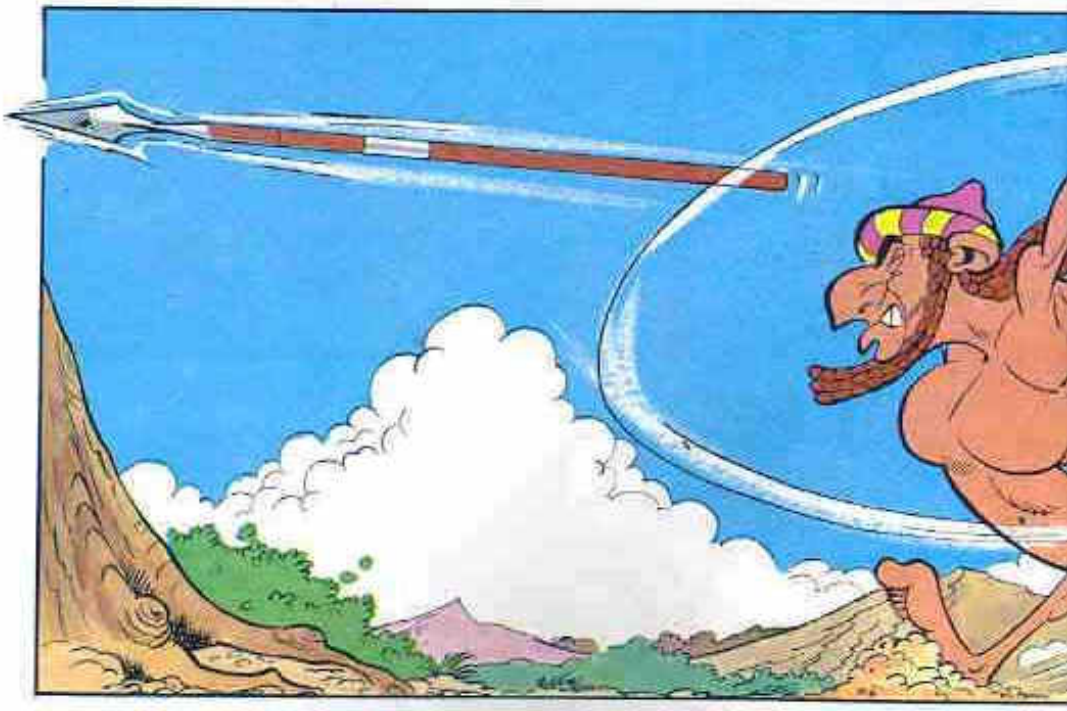
Então Asterix tira seu cantil de poção mágica. Toma um gole...

...e vocês vêem o resultado no centro da página. É muito impressionante, não é? Quem, de qualquer modo, ficou verdadeiramente impressionado foi Merinos, que, varando o ar como um obus, teve a surpresa de ouvir de repente Asterix lhe dizer: — Puxa, meu velho, parabéns pela largada! Você me surpreendeu. É verdade que enquanto nós conversávamos eu parei de olhar para a ampulheta, e... — Ouvindo isso, Merinos acelera. Soa então uma dupla explosão. Merinos ultrapassou a barreira do som. E Asterix? Bem, Asterix desaparece um instante, e depois podemos revê-lo ao lado de um Merinos que perdeu completamente a impassibilidade. — Eu me atrasei um pouquinho — diz nosso amigo quase se desculpando. — Fui colher alguns cogumelos... Também gosto de colher flores... — Mais ou menos nesse momento ouve-se um "Paffff!!!" extremamente violento. Merinos acaba de atropelar uma árvore. Seu nariz fica enorme. Como uma batata. Do outro lado da floresta, Pupus agita uma bandeirola e Asterix, com muito espírito esportivo, segurando Merinos pela mão, atravessa a linha de chegada como vencedor. — É engraçado — comenta Obelix — a corrida melhorou o perfil do Merinos. Agora ele está com um verdadeiro nariz gaulês... Sempre muito fleumático, Pupus faz um traço na lista de provas.
— Primeira tarefa cumprida. Passemos à seguinte...

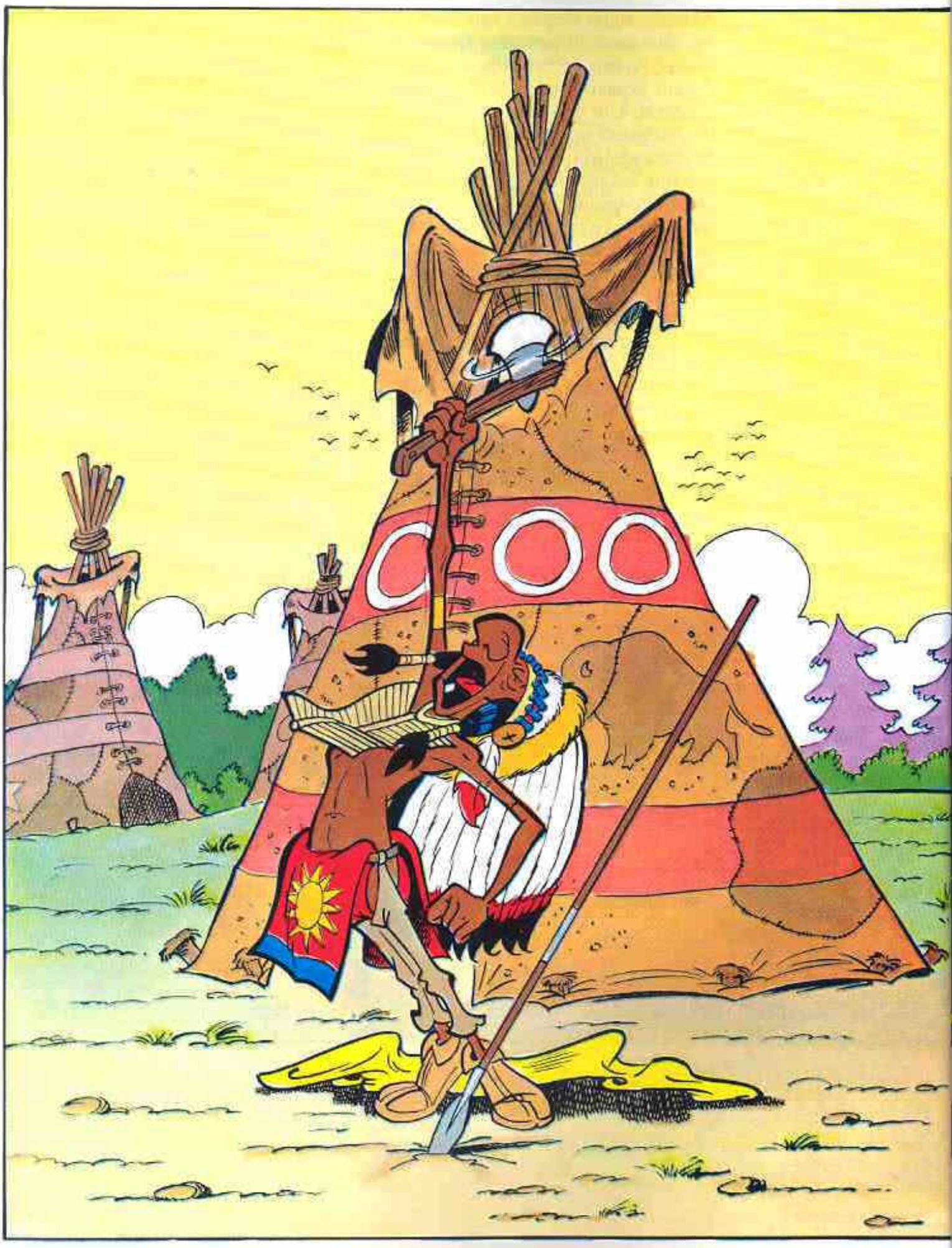


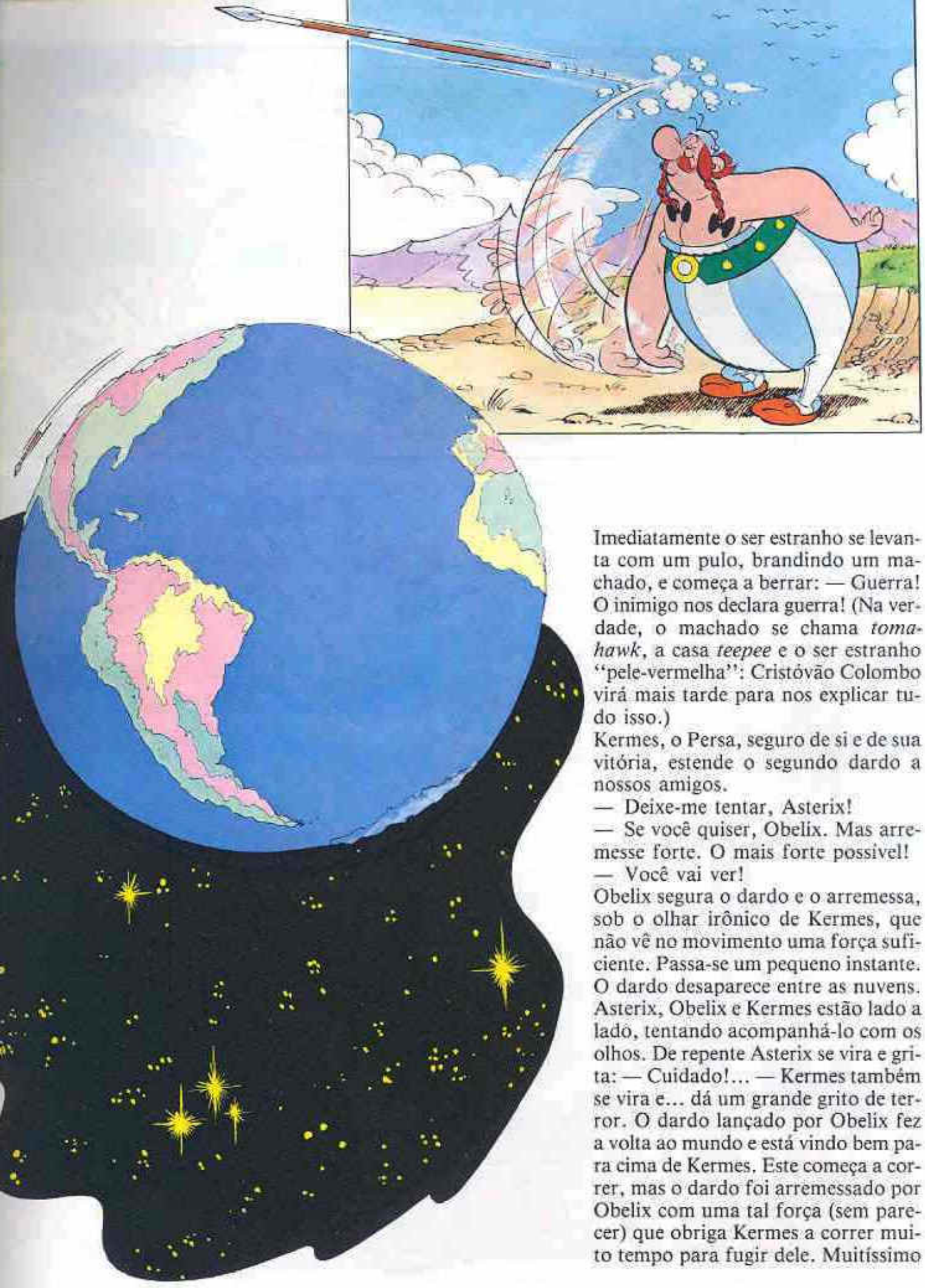


SEGUNDA PROVA:
ARREMESSAR O DARDO
MAIS LONGE QUE
KERMES, O PERSA.



Abandonando Merinos, que acaba de ser ultrapassado por uma tartaruga, Pupus, Asterix e Obelix chegam diante de um homem que os espera numa pradaria. Um tipo curioso, na verdade. Exibe um turbante e usa uma barba encaracolada, mas o impressionante é que seu ombro e o braço direitos são muito (muito!) mais desenvolvidos que o ombro e o braço esquerdos. Perto dele, dois dardos estão fincados no chão. Com sua vozinha clara, precisa e neutra, Pupus faz as apresentações.
— Este é Kermes, o Persa. É o mais prodigioso lançador de dardo que o mundo já viu. Nessa segunda prova, vocês devem lançar o dardo mais longe do que ele.
A um gesto de Pupus, Kermes pega um dardo. Ele ainda não olhou para os nossos dois amigos. Em compensação, Obelix mal pôde tirar os olhos do braço e do ombro direitos do adversário. — Você acha isso bonito, Asterix, esse braço e esse ombro grandes assim?... Eu não gosto. É melhor ser como eu, todo bem desenvolvido... É muito mais harmonioso... Enquanto Obelix monologa assim, Kermes toma fôlego e, com um movimento de uma força prodigiosa, lança seu dardo. Asterix e Obelix tentam seguir o vôo do objeto, mas ele desaparece muito rápido no céu. Satisfeito, Kermes começa a rir.
Lá no alto, o dardo segue seu rumo. Sobrevoa mares e terras ainda desconhecidos antes de diminuir a velocidade. Nesse momento, ele está descendo. Ai, ai! Há alguém embaixo. Um ser estranho, aliás, com a cabeça coberta de penas, que cochila diante de casa. Um assobio estridente e... o dardo se crava bem à sua frente.





Imediatamente o ser estranho se levanta com um pulo, brandindo um machado, e começa a berrar: — Guerra! O inimigo nos declara guerra! (Na verdade, o machado se chama *tomahawk*, a casa *teepee* e o ser estranho "pele-vermelha": Cristóvão Colombo virá mais tarde para nos explicar tudo isso.)

Kermes, o Persa, seguro de si e de sua vitória, estende o segundo dardo a nossos amigos.

— Deixe-me tentar, Asterix!

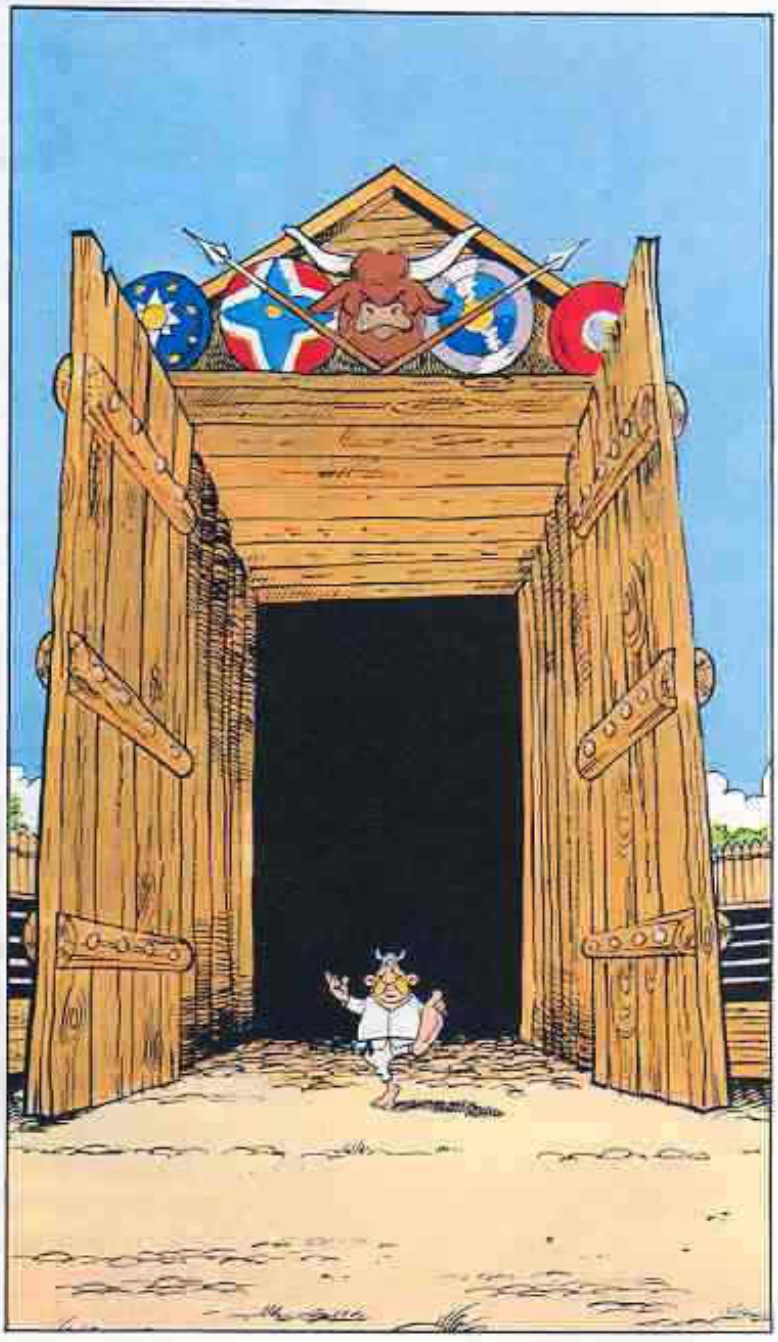
— Se você quiser, Obelix. Mas arremesse forte. O mais forte possivel!

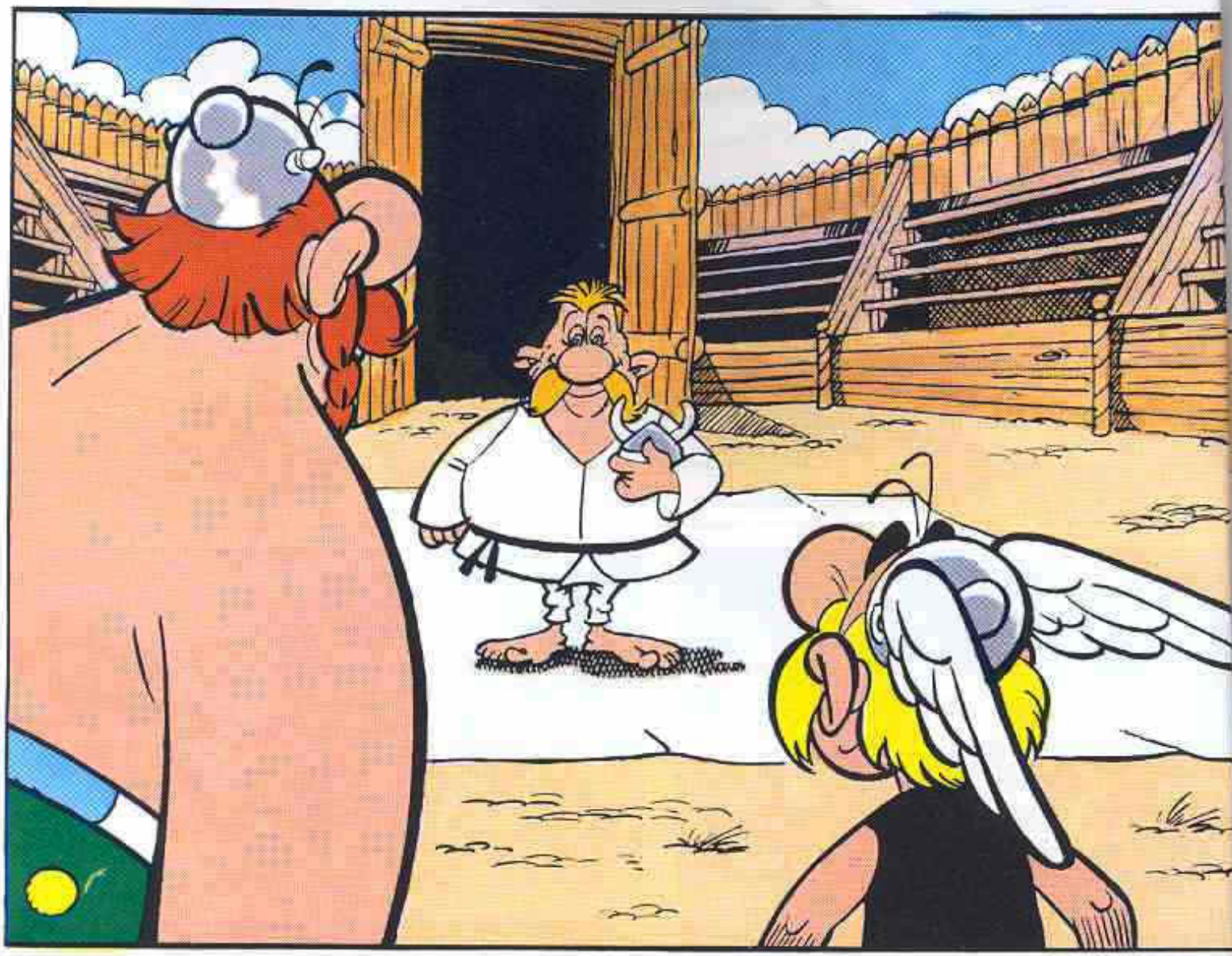
— Você vai ver!

Obelix segura o dardo e o arremessa, sob o olhar irônico de Kermes, que não vê no movimento uma força suficiente. Passa-se um pequeno instante. O dardo desaparece entre as nuvens. Asterix, Obelix e Kermes estão lado a lado, tentando acompanhá-lo com os olhos. De repente Asterix se vira e grita: — Cuidado!... — Kermes também se vira e... dá um grande grito de terror. O dardo lançado por Obelix fez a volta ao mundo e está vindo bem para cima de Kermes. Este começa a correr, mas o dardo foi arremessado por Obelix com uma tal força (sem parecer) que obriga Kermes a correr muito tempo para fugir dele. Muitíssimo

tempo. Tanto tempo que, um atrás do outro, os "viajantes" acabam por chegar à aldeia onde os índios — afetados pela chegada do primeiro dardo — estão brigando como moleques de rua. Por um momento, os índios (entre os quais temos a alegria de reconhecer nosso velho amigo Umpa-pá) interrompem a luta para ver a passagem de Kermes, sempre perseguido pelo dardo. Enquanto isso, Pupus chama nossos amigos mais uma vez.

VOCÊS VÃO ENFRENTAR CILINDRIC, O GERMÂNICO. JAMAIS NENHUM LUTADOR OU NENHUM GLADIADOR CONSEGUIU VENCÊ-LO.





Reencontramos nossos amigos no interior de um estádio. Mostrando uma gigantesca porta ao fundo, Pupus explica: — Vocês deverão agora enfrentar Cilindric, o Germânico. Ele entrará por aquela porta.

— Você viu, Obelix, o tamanho da porta? Cilindric, o Germânico, deve ser enorme!

— Bah! Quanto maiores são, mais gosto deles!

Mas um gongo ressoa e os enormes batentes da porta começam a se abrir... Suspense!... Entra então na arena um homenzinho jovial, vestindo um quimono de judoca, com a barriguinha gentil presa por uma faixa preta.

— Cilindric, o Germânico, é isto?! — exclama Asterix.

— Deixe comigo, Asterix. Eu o liquido depressa e passamos logo à pr seguinte.

— Sim, mas cuidado. Deve haver truque. Ele está vestido de um mo muito estranho...

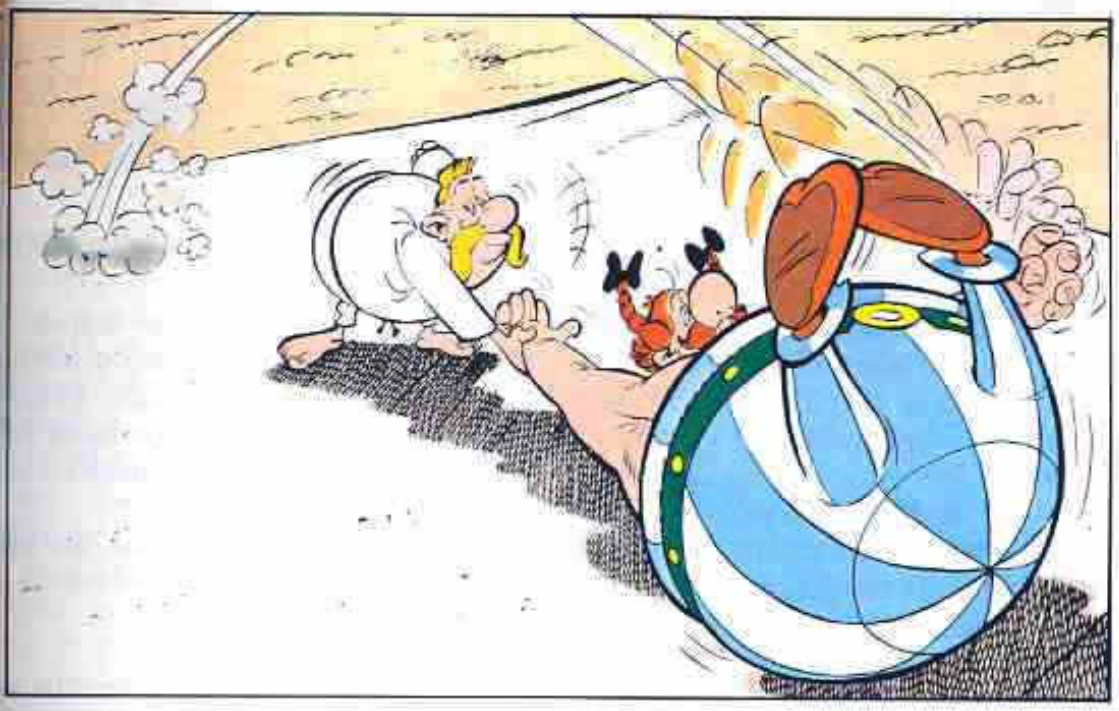
— Ora! O hábito não faz o druida você vai ver!

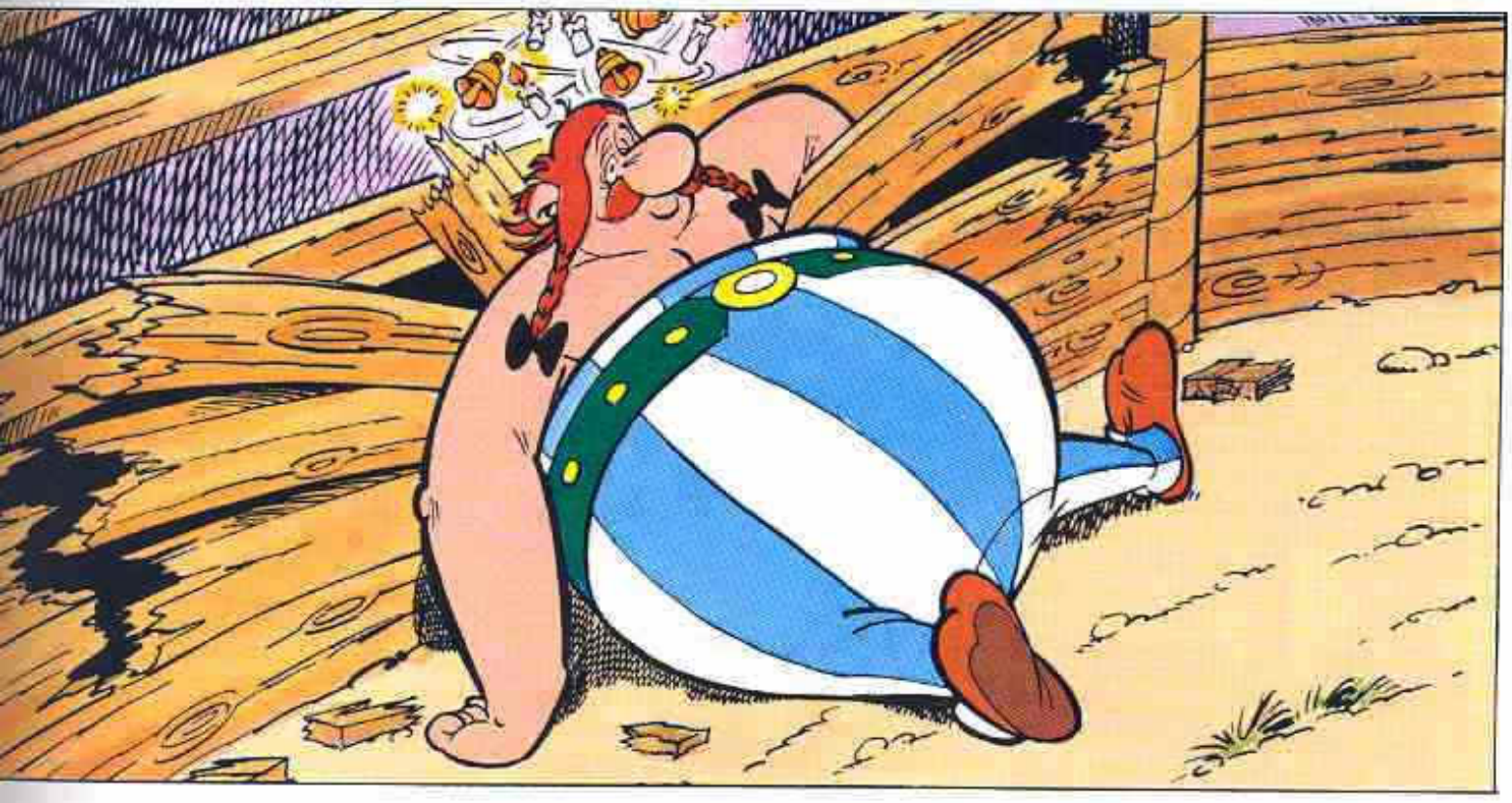
Com passo decidido, Obelix se dir para o tapete que está no meio do tádio. Sempre jovial, o Germânico inclina diante dele.

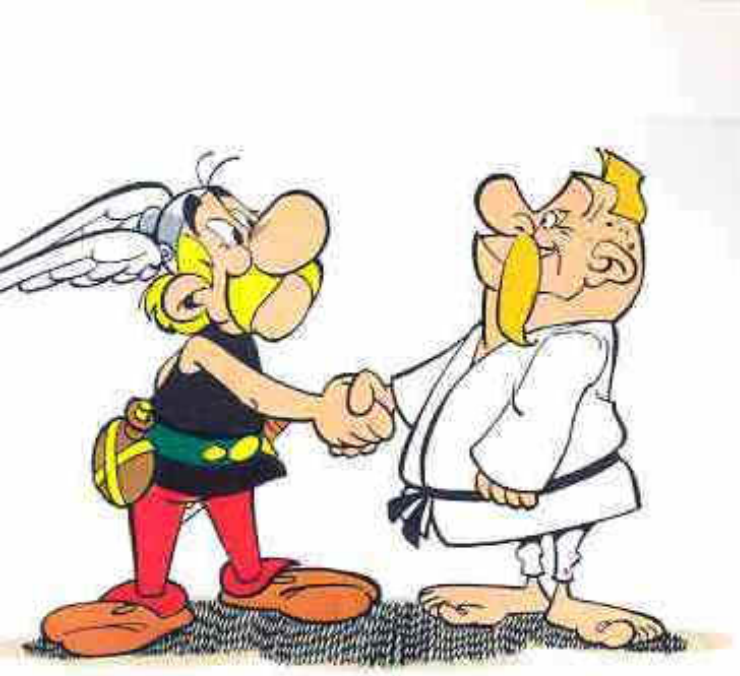
— *Ach!* O zenhorr gorrdo brrime ro!

— Eu não sou gordo!!!

Furioso, Obelix pula em cima do G mânico, que com um gesto segura pelo braço e o levanta no ar. Em s guida, sem largá-lo, fazendo-o vo sobre sua cabeça, consegue jogar grande carcaça no tapete.







Asterix se aproxima e começa a conversar com Cilindric, que continua a sacudir Obelix animadamente.

Asterix (com admiração): Puxa, esse tipo de luta é formidável! Eu nunca tinha visto isso antes.

Cilindric (contente porém modesto): — *Ach, ja!* Eu abrrendi guando viz um fiachem. Um crrande fiachem, muida, muida lonche. Focê guerr exberrimendarr?

Asterix (entusiasmado e guloso): Mas é claro!

Enquanto Obelix rola definitivamente para fora do tapete, Cilindric e Asterix ficam frente a frente e o Germânico inicia a aula: — Zerr muida zimbles. Focê usa o vorrça da adferrsário parra fencerr. Guanto mais vorr a adferrsárrio, melhorr.

— Muito simples, muito simples. Você diz isso porque é muito forte

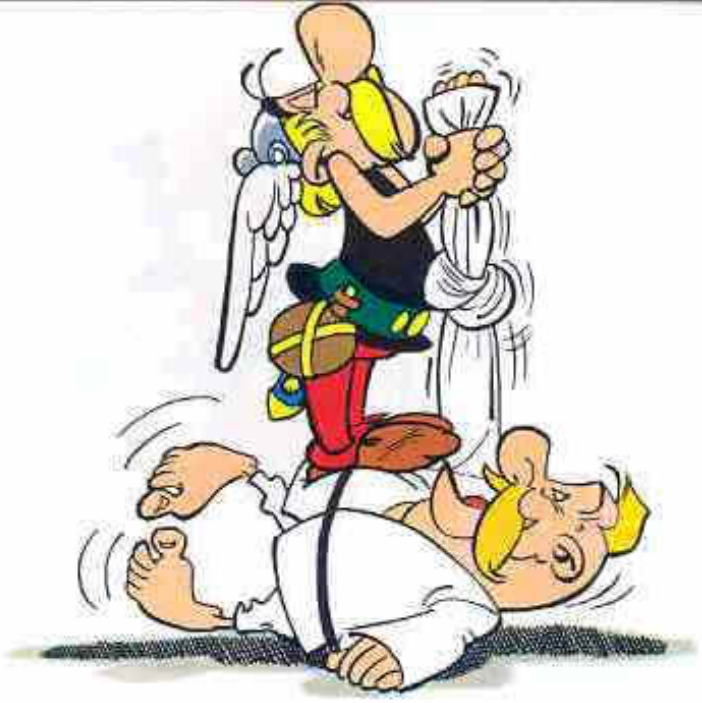
— *Nein, nein!* Eu carranto. Fame exberrimentarr. Eu afanço parra fo cê, e focê securra o meu mão e uss meu vorrça...

Cilindric avança para Asterix, que pe ga o braço do Germânico e começa sacudi-lo.

— Assim?

— *Ja, ja!* Muita pom. Focê com brrendeu! Mais vorrça! Mais rrábida

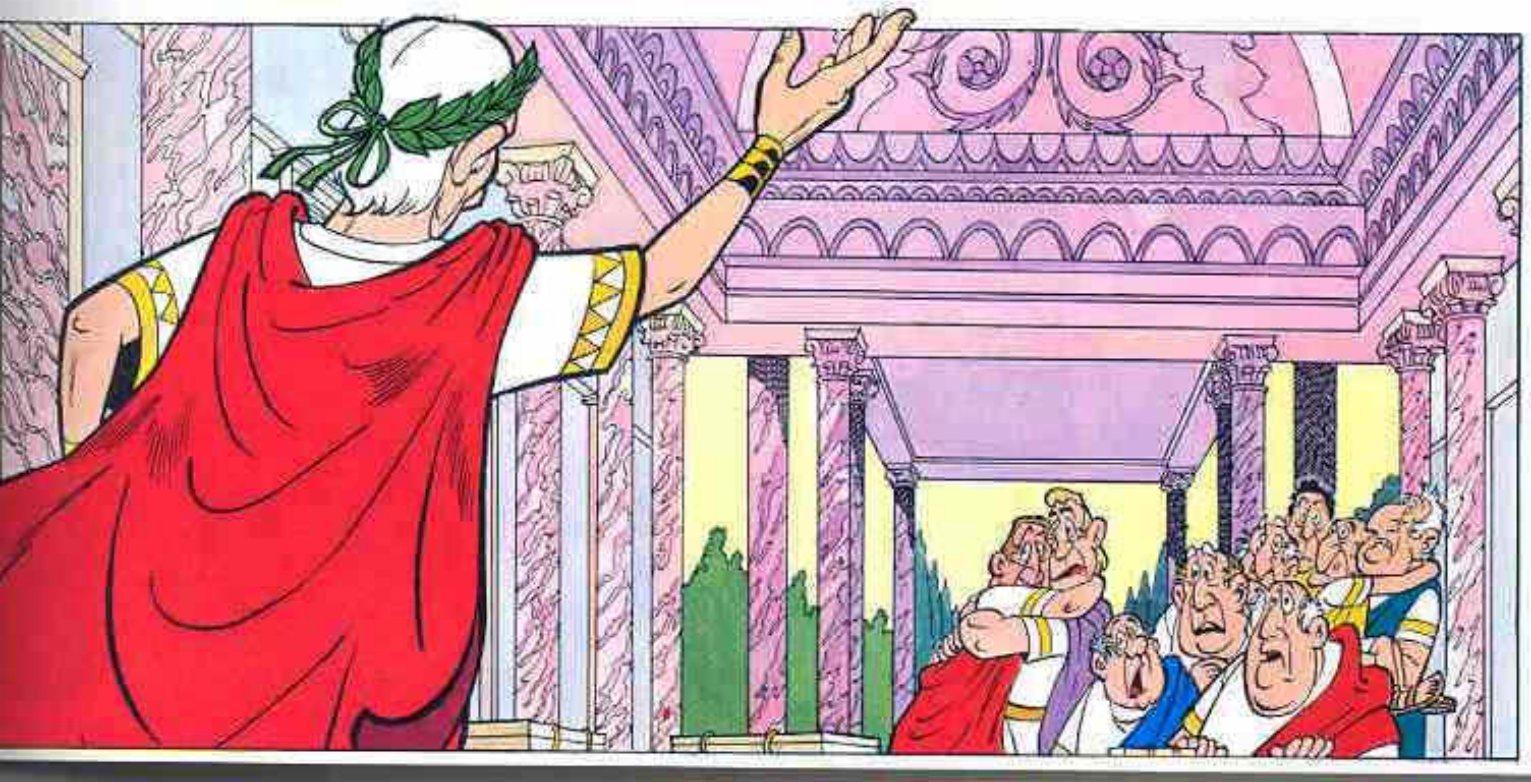
— E Asterix, aluno obediente, prosse gue sob o olhar perplexo de Obeli que, mal refeito de suas emoções, con templa a cena com interesse.



– Muita pem! Agorra focê me cho-
a no tabete e abrrofeita gue eu estarr
onto, e pula na minha peito. Isso!
erveita! Muita, muita pem! *Ja*!...
gorra focê pula na meu parriga!...
– Assim?
– *Ja*! Muita pem! Focê pega minha
rraço, assim, *ja*... Muita pem! E
gorra eu chá nom pode me mexerr.
u non dem zaída. Focê...
aquele instante, Cilindric, o Germâ-
ico, se interrompe. Não está mais
em um pouco jovial. Acaba de per-
eber que foi enganado, e é com uma
oz apagada que conclui: —... focê...
ocê ganhou!
esse mesmo momento, nas arquiban-

cadas, Pupus, impassível, traça uma nova linha na lista das tarefas. Em Roma, enquanto isso, o ambiente não é nem um pouco imbassífel (perdão, "impassível"), porque César acaba de saber o resultado das primeiras tarefas.

— Isso não prova nada. Eram simples bobagens, mas agora... Agora... Eles terão de enfrentar as sacerdotisas da Ilha do Prazer!!! — Vamos nos afastar um pouco, pois nesse momento César tem um acesso de riso decididamente histérico. Não somos os únicos, aliás, a ter esse movimento de recuo: olhem, no fundo da mesa, a expressão dos pobres conselheiros!



Enquanto o riso de César ainda ressoa, encontramos Asterix, Obelix e Pupus às margens de um lago no meio do qual pode-se ver uma pequena ilha. Mostrando a água, Pupus explica: — Vocês têm de atravessar o lago. Eu vou esperá-los do outro lado. Na minha opinião (é a primeira vez que ele dá uma!), é impossível que vocês consigam. Há um barco ali. Sirvam-se. E Pupus vai embora, deixando sozinhos nossos amigos, que imediatamente embarcam e começam a remar.

— Olhe, Asterix, essa prova é uma brincadeira. Vamos chegar logo ao outro lado.

— Sejamos prudentes, Obelix... Nunca se sabe.

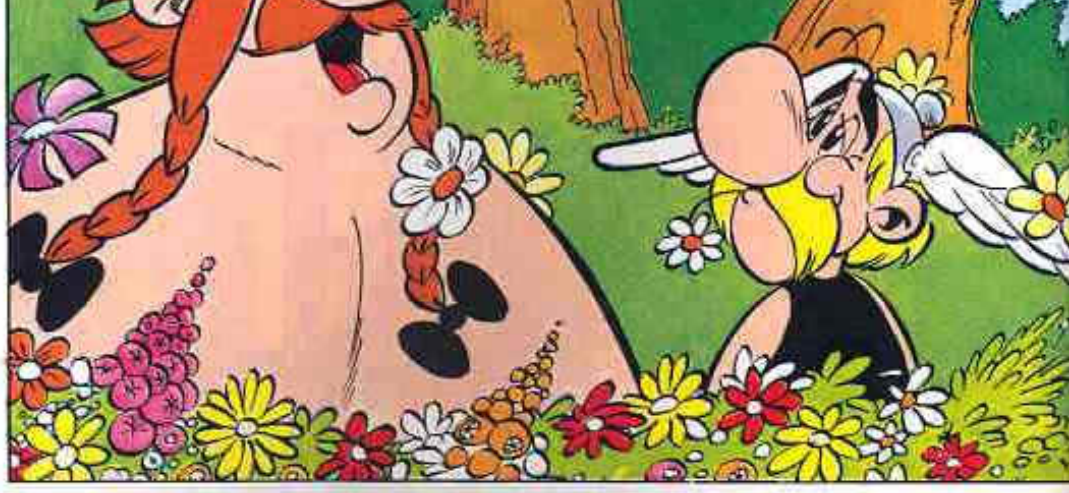
É então que um canto extraordinariamente melodioso interrompe a conversa dos dois gauleses. Os sons vêm da pequena ilha no meio do lago. Sem se comunicar e com um sincronismo que causaria admiração aos remadores de Luís XIII, nossos dois amigos se põem a remar com uma velocidade inacreditável.

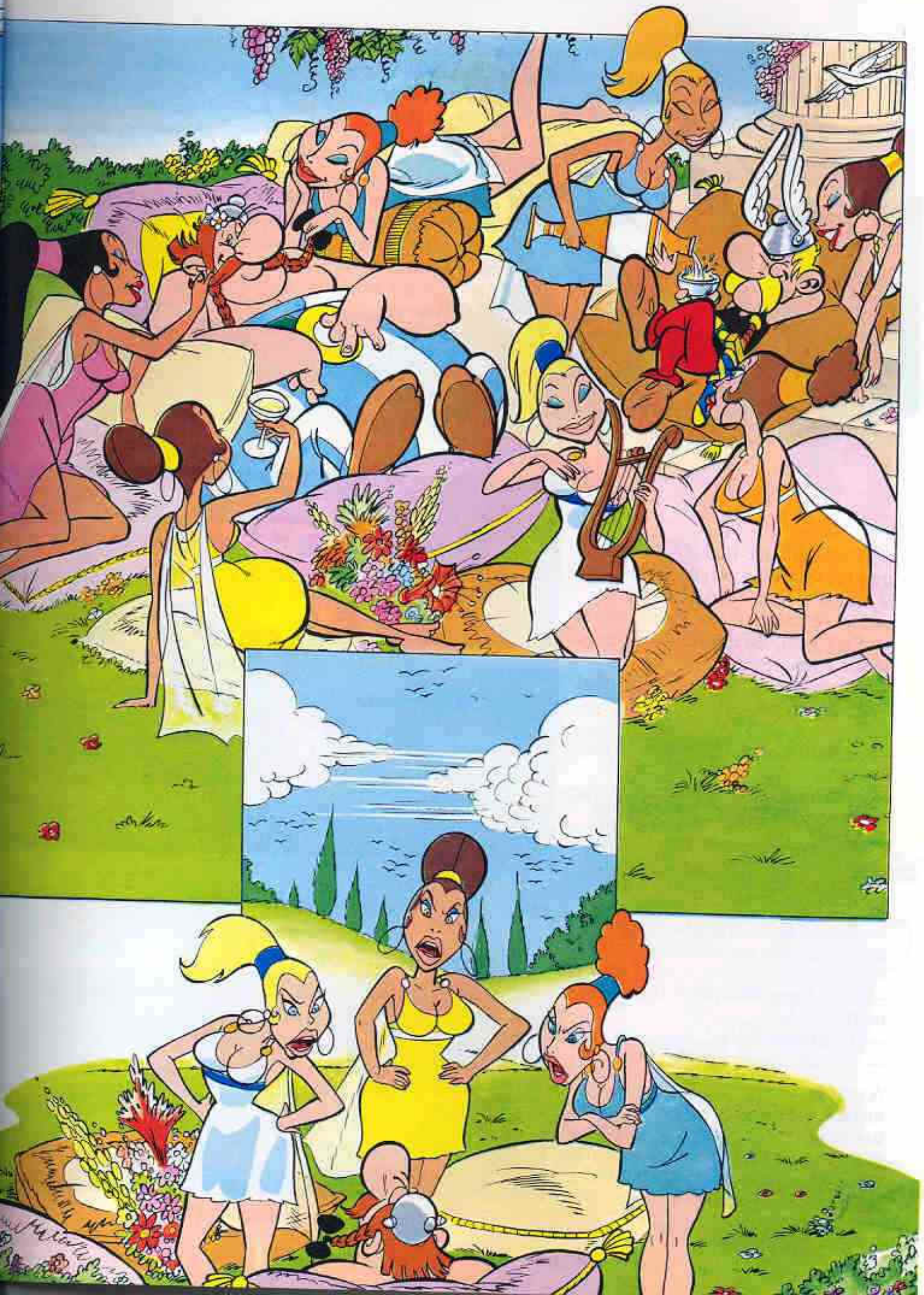
Assim que desembarcam (rui samente), são acolhidos por um g po de garotas encantadoras. O ce rio da ilha, aliás, é encantador: flo por todo lado, animais músicos e b boletas que voam ao ritmo das me dias. Uma das garotas (com um t de voz que, mais tarde, foi adota pelas locutoras de aeroportos) se d ge a eles:

— Sejam bem-vindos à Ilha Prazer. Nós estávamos esperando vocês. Venham...

Começa, para Asterix e Obelix, um inesquecível. Enquanto algumas ga tas cobrem-nos de flores, outras d çam para eles (sambas divinos!) e tras ainda lhes dão de beber. É o raiso (perdão, o Olimpo!). Num to momento, uma das garotas — grande sacerdotisa — se aproxima Obelix. Ela é toda ternura e afei quando, após um beijinho, pergun — E agora, belo guerreiro, que é você quer?...

— Comer javali — respondeu Obe tranqüilamente.





sos largos. "E eu vou embora mesmo por Tutatis! Nenhum javali, e ainda ousam chamar isso de Ilha do Prazer Ha! Ha!" Enquanto isso, Asterix com o nariz enfiado em uma flor e os olhos perdidos num sonho em forma de gente, não ouviu esse bate-boca tempestuoso.

— Você está na Ilha do Prazer, a grande sacerdotisa pergunta o que você deseja e você deseja comer?!
— Ora, é claro... É um prazer comer.
— Está bem, está bem. Nós temos néctar e ambrosia.
— O quê? Nec...? Ah, não! Ah, não! Nada dessas porcarias. Eu quero javali!
— Já lhe disse: não há javalis na nossa ilha!
— Não há javalis e vocês querem que eu fique para sempre nesta ilha?!

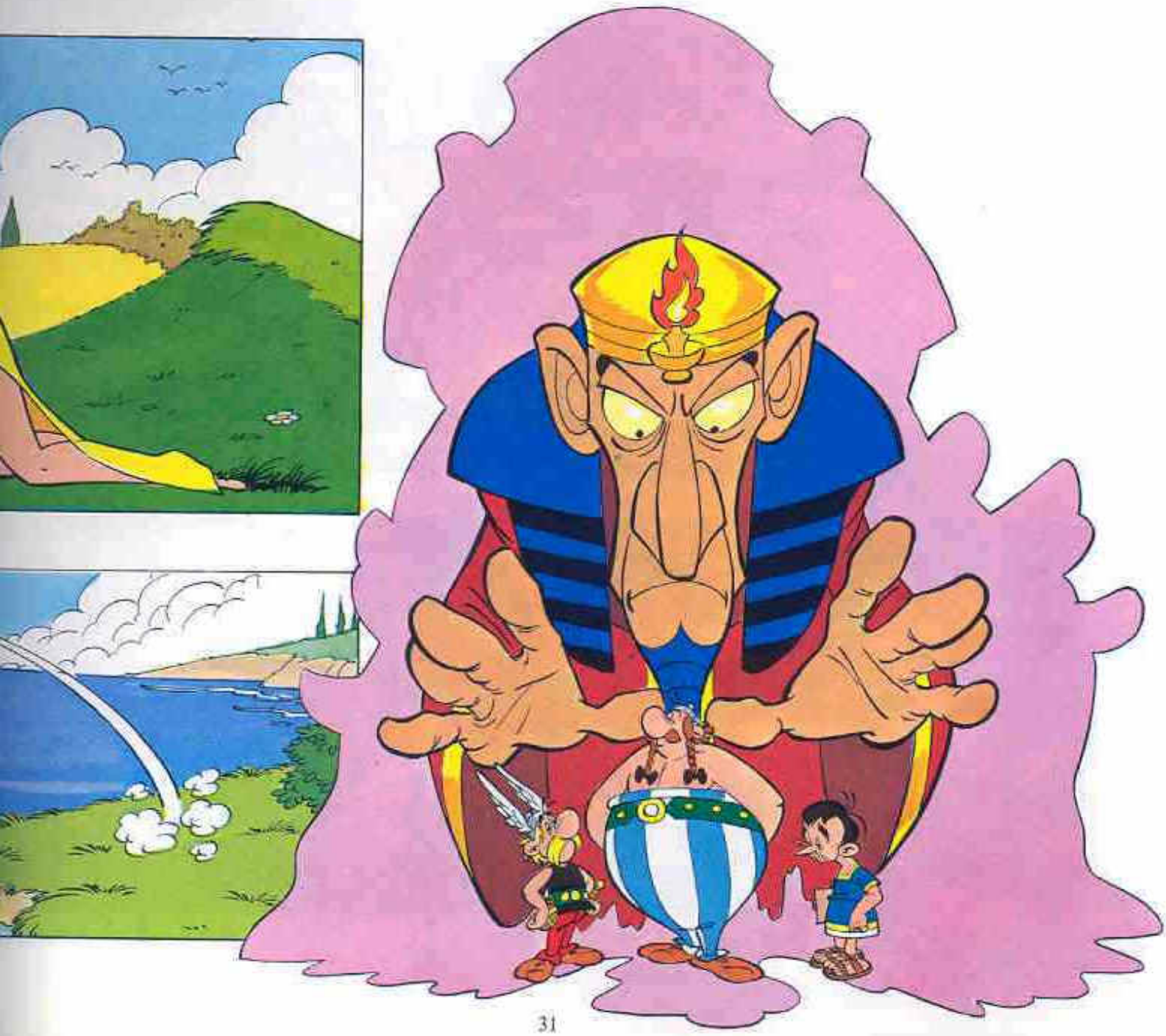
Essa não... mas de jeito nenhum!!!

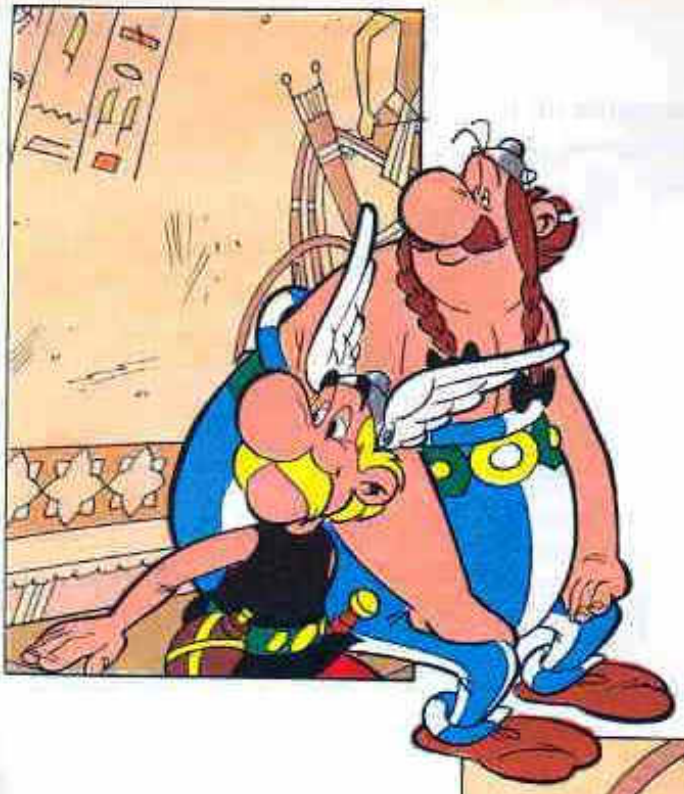
Naturalmente, as outras garotas entram na conversa:

— Escute aqui, ó gordo! Você acha mesmo que eu vou cozinhar para você?
— Só falta querer que eu lave os pratos!!
— E arrume a casa!
— E traga os chinelos!!...

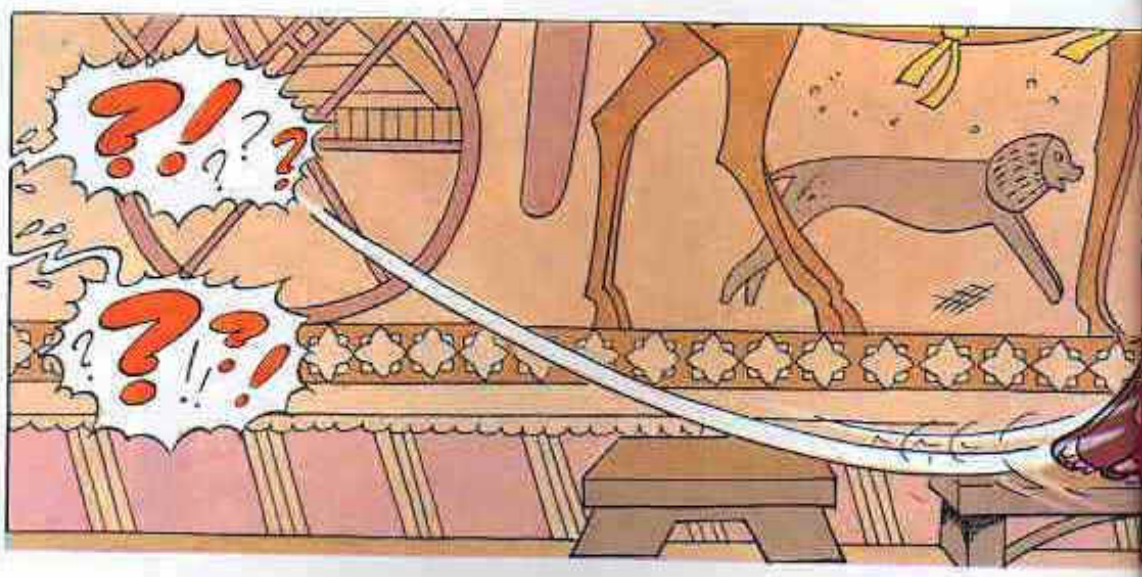
A grande sacerdotisa não resiste à enumeração de todos esses horrores. Com um dedo enérgico, aponta o lago para Obelix: — Fora! Rua!... — Ela não precisa repetir o gesto. Obelix, furioso, se dirige para a beira da água a pas-

Passando a seu lado, Obelix lhe diz:
— Vamos, Asterix. Não vamos perder mais tempo. Esse lugar é uma espelunca... — e mergulha no lago. Asterix, que não parece estar em seu estado normal, vira-se para o lugar onde Obelix desapareceu. Dá um passo hesitante nessa direção, mas a grande sacerdotisa, que recuperou seu encanto e a voz melodiosa, aproxima-se dele, tentadora. — Deixe-o partir... Fique conosco... Nós lhe mostraremos todos os prazeres do Olimpo...
O suspense é intolerável. Asterix vai sucumbir? Todo mundo prende a respiração... até o momento em que se ouve uma voz grossa e áspera:
— Asterix! — É Obelix. E Asterix, finalmente despertado, mergulha no lago. Seus sentimentos deviam ser interessantes, porque no momento que entra na água, ouve-se um "pshhhh" e sobe uma nuvem de vapor, como se alguém tivesse colocado algo muito quente dentro da água.
Algumas braçadas agradavelmente refrescantes mais longe, reencontramos nossos amigos ao lado de Pupus, que, com um traço de estilete, risca mais uma linha da lista de provas, antes de apontar com o dedo um pequeno templo com arquitetura inequivocamente egípcia.
— Agora vocês têm que agüentar o insustentável olhar de Íris, o mágico que veio do Egito...



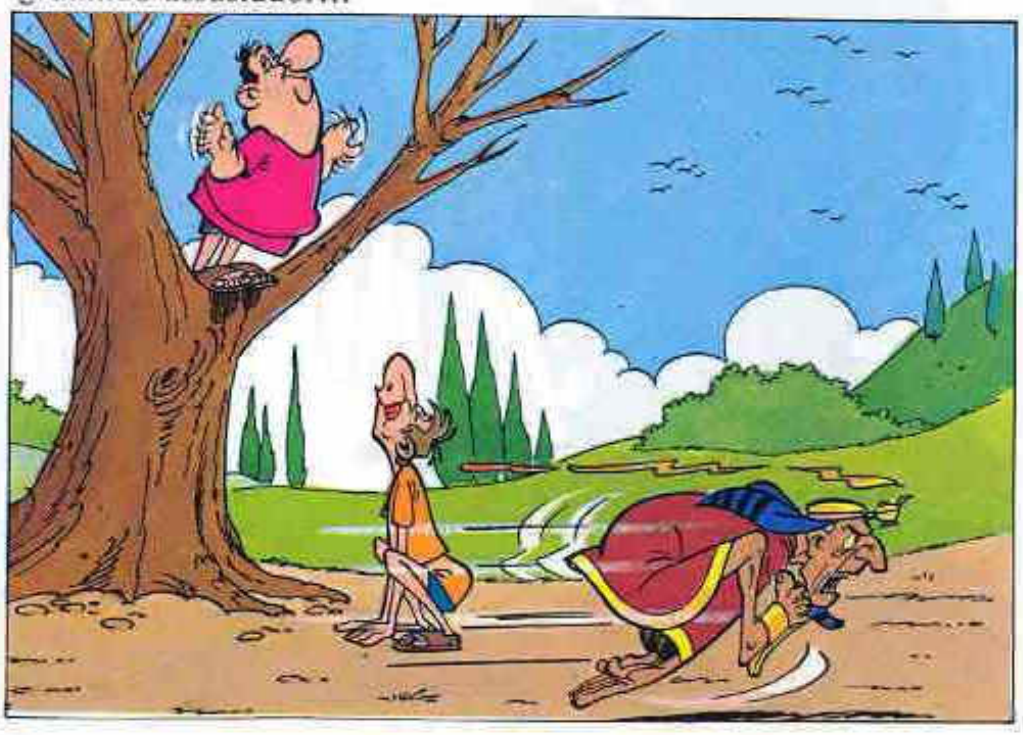


Nossos dois amigos entram no templo e se encontram num vasto local que é evidentemente uma sala de espera. Um sujeito com jeito tranqüilo está instalado, lendo um livro. Da sala ao lado, vem uma voz impressionante: — Por Osíris e por Ápis, olhe bem para mim... Agora você é um gato! Sim, um gato! — Há um pequeno silêncio, a porta se abre e um curioso personagem sai de quatro, e, antes de ir embora, esfrega-se miando na perna do sujeito tranqüilo que lia. — O seguinte! — O sujeito em questão se levanta e entra na sala do mágico.



ogo a voz de Íris se eleva de novo:
- Por Osíris e por Ápis, olhe para
im, olhe bem para mim! Por Osíris
por Ápis, você agora é um passari-
ho! Sim, um passarinho!...
á-se um outro pequeno silêncio in-
uietante, em seguida a porta se abre
ntamente e o tipo tranqüilo de há
ouco sai voando. Faz uma volta na
la de espera e se afasta num longo
ão planado...
m detalhe, entretanto, intriga Obe-
x: — Você viu, Asterix?... Ele esta-
a voando baixo. É sinal de chuva e...
- mas a voz rouca de Íris ecoa:
- O seguinte! — É a vez deles!
endo-os chegar, Íris levanta os olhos.
- De que se trata?... Ah, sim, os dois
auleses... Eu esperava vocês... Você,
equenino, sente-se aqui, por favor...
- e Íris coloca Asterix à sua frente.
ntão seus olhos ficam brilhantes co-
o dois faróis. Tornam-se ofuscantes.
- Por Osíris e por Ápis, olhe bem pa-
mim! — Mas Asterix não o deixa
rosseguir. Com admiração, pergun-
: — Puxa vida! Como é que você faz
se truque dos olhos?
- Silêncio, gaulês. — A voz de Íris
terrível, seu olhar desnorteante, mas
sterix, como bom gaulês, quer antes
e mais nada saber "como funciona".
ntão, pergunta de novo: — Você po-
e fazer brilhar um de cada vez?
- Silêncio! Concentremo-nos!...
hn... onde eu estava? Ah, sim! Por
siris e por Ápis, você agora é um ja-
li!...

— De noite, deve ser prático para ler na cama...
— Você é... Você é...
— Eu sou um javali...
— É isso! Eu sou um javali! Por Ópis e por Asiris, eu sou um javali! — E assim por diante, até o momento em que Íris, não suportando mais, se lança para fora do templo soltando um grunhido assustador...

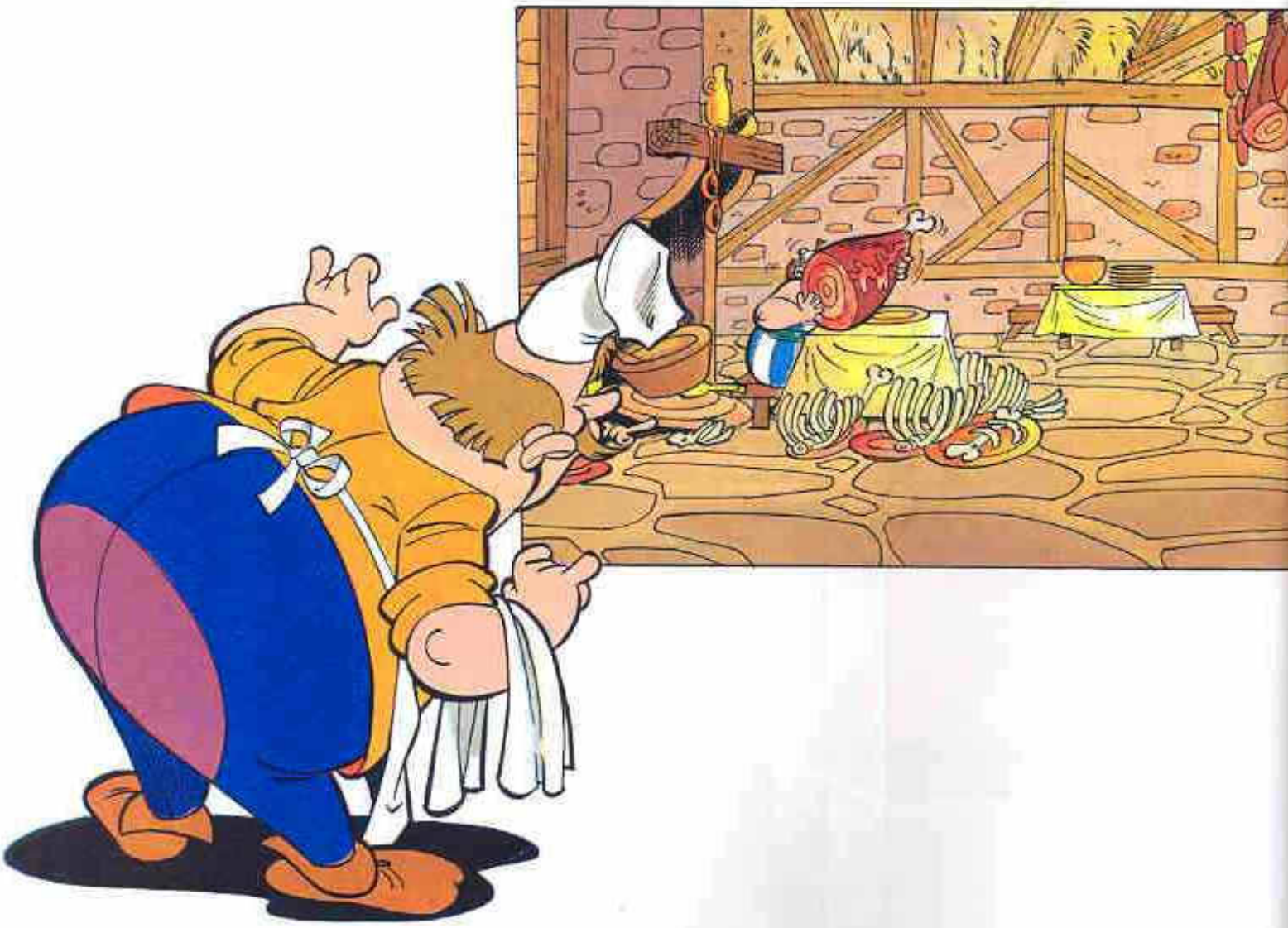


Deixando de lado Íris transformado em javali, o falso gato e o falso passarinho, Asterix e Obelix se reúnem a Pupus, que os leva a uma taberna.

— A prova seguinte consiste em comer a refeição que Mannekenpix, o cozinheiro dos Titãs, preparou para vocês. Mannekenpix é belga. Nenhum mortal conseguiu terminar uma de suas refeições, e caberá a vocês comer até a última migalha. Bom apetite!

— Até que enfim, uma prova interessante.

Claro que vocês adivinharam. Foi Obelix quem acabou de fazer esse comentário e, esfregando as mãos, entra agora na estalagem onde Mannekenpix o acolhe com sua voz cantada.



— Sabe, eu estava esperando vocês! Vamos começar imediatamente a brincadeira! — E enquanto Obelix se senta e amarra um guardanapo no pescoço, Mannekenpix desaparece para os lados da cozinha. Volta logo, trazendo um enorme javali assado, cercado de batatas fritas. — O que é isso? — pergunta Obelix apontando as batatas.

— Ah, isso, eu mesmo inventei! É como se fossem maçãs, mas crescem dentro da terra... eu corto em fatias e frito no óleo... Acho que vai dar certo!

Obelix se atira sobre o javali, que é rapidamente vencido. Não tem importância, Mannekenpix já está de volta com um outro prato...

A porta da cozinha é de vaivém, e cada vez que ela se abre Mannekenpix entra com um prato cujos méritos elogia com lirismo. — Isso é carne de boi!... É boa, a carne de boi... Os gansos estão bons, gordos! O carneiro... Espero que você goste porque preparei um rebanho inteiro, viu?!... Os peixes!... Carne de vaca! E também de vitela, pois é preciso não separar as famílias! Omelete de titãs, feita com oito dúzias de ovos!... Camelo. Você já experimentou camelo? Este aqui está formidável... — E o desfile de pratos continua, com um impressionante fundo musical (mandíbulas *allegro prestissimo*) amavelmente fornecido por Obelix.

Lá fora, enquanto isso, já é quase noite, mas Asterix não se inquieta quando um Mannekenpix transtornado aparece na porta da taberna. — Então, ele comeu tudo? — pergunta Pupus. É demais para o infeliz cozinheiro, que explode em soluços. — Tudo! Ele comeu tudo! Não tenho mais nada na cozinha. Nada! — Assim que Mannekenpix se afasta, aparece Obelix. Um Obelix levemente desapontado que pergunta: — Vocês não viram o cozinheiro? Ele sumiu logo depois dos aperitivos... — Deixando Mannekenpix entregue à sua dor, nossos amigos e Pupus se dirigem em seguida para uma gruta no flanco da montanha.

Logo estão diante da entrada da gruta, que tem a forma de uma boca monstruosa, e Pupus lhes explica em que consiste a prova seguinte: — Vocês precisam penetrar no antro da besta.

— Que besta? — pergunta Asterix. — Como é que ela é?

— Eu não sei. Nunca ninguém voltou de lá — e, com essas palavras, Pupus vai embora.

Dentro da gruta a escuridão é total, mas não o silêncio. Ouvem-se risos, e aves horríveis, gargalhando forte, passam em vôos rasantes. Isso faz Obelix se lembrar de alguma coisa: — Sabe, Asterix...

— Sei, sim já sei; vai chover, as aves estão voando baixo.

— Se eles estão tentando nos assu
tar é perda de tempo, porque nós, c
mo se sabe, só temos medo de um
coisa: que o céu caia na nossa cabe
e...

— Cuidado, Obelix! — De fato, co
um barulho terrível, uma máquina s
da de um pesadelo quase devora no
sos dois amigos.

— E o que era isso, Asterix?

— Não sei, mas estou começando
me irritar! Aliás, gostaria de saber q
horas são...

— Meio-dia e doze.

— Não vai me dizer que está com f
me?!

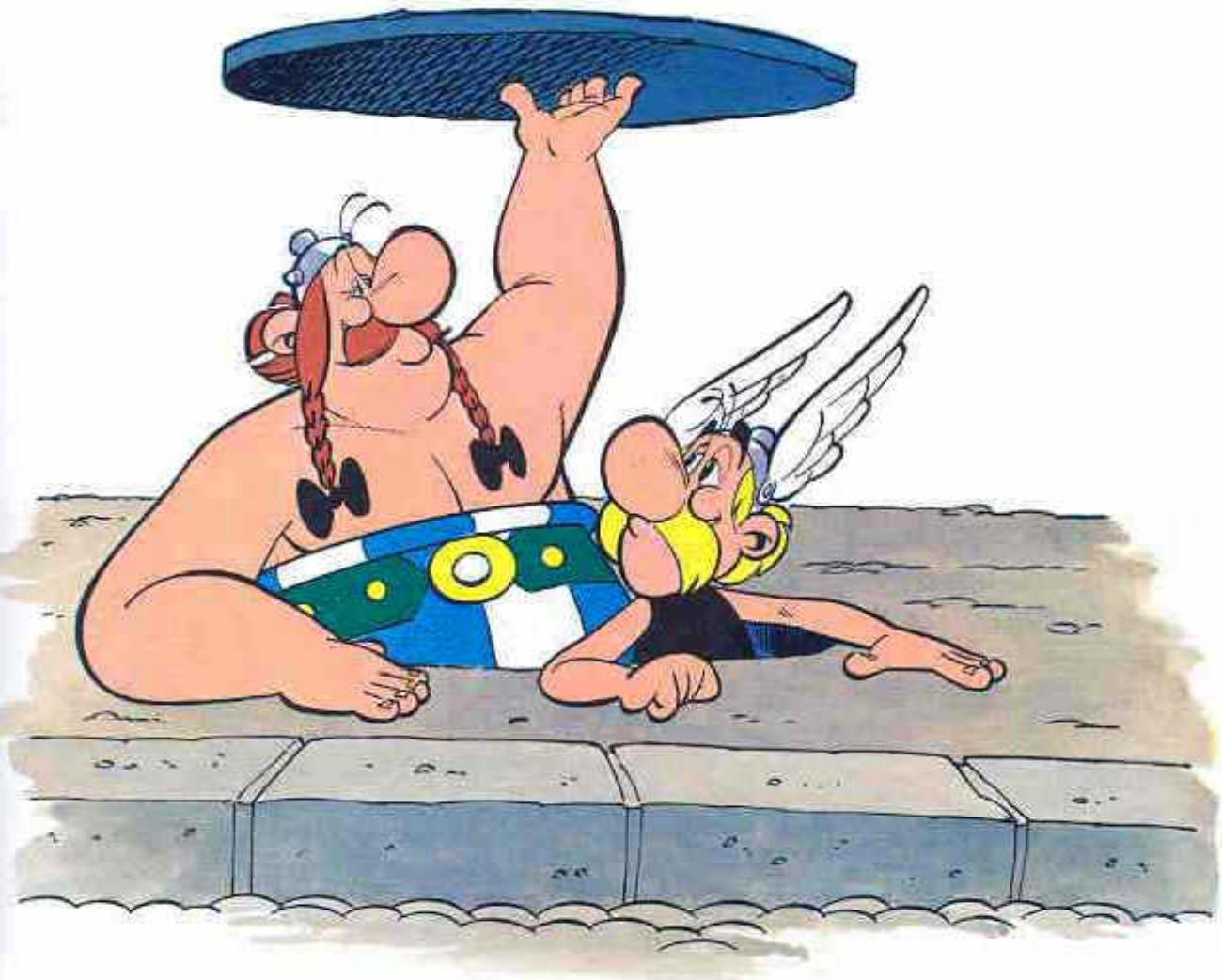
— Ao meio-dia e doze estou semp
com fome! E comeria qualquer cois
Entendeu? Qual-quer-coi-sa!

Depois dessas palavras irrompe u
grande barulho, seguido por uma co
fusão enorme, e reencontramos As
rix e Obelix, que saíram do antro
besta pelos esgotos, na varanda
uma taberna, em companhia de P
pus.

— Queiram desculpar minha curio
dade, mas como era essa besta?

Pergunta que vale a Pupus a respos
bem-humorada de Obelix: — Esta
boa! — e o pedido específico que
faz ao empregado da taberna: — G
çom! Para mim, um digestivo!

PZM.
LIXO



A varanda da taberna onde nossos amigos se instalaram dá para uma rua cheia de personagens curiosos. Todos os passantes parecem estar muito agitados. Há risos estridentes, olhos revirados e gente que anda de pés para o ar. Uma mulher passa correndo, agitando os braços, cacarejando como uma galinha assustada. Está sendo perseguida por um indivíduo suspeito, que lambe os beiços, brandindo um enorme machado. Sem perceber, cruzam com um figurão que está tomando banho numa banheira carregada por quatro escravos. Por fim, apesar de seu temperamento fleumático, Asterix não consegue ocultar seu espanto.

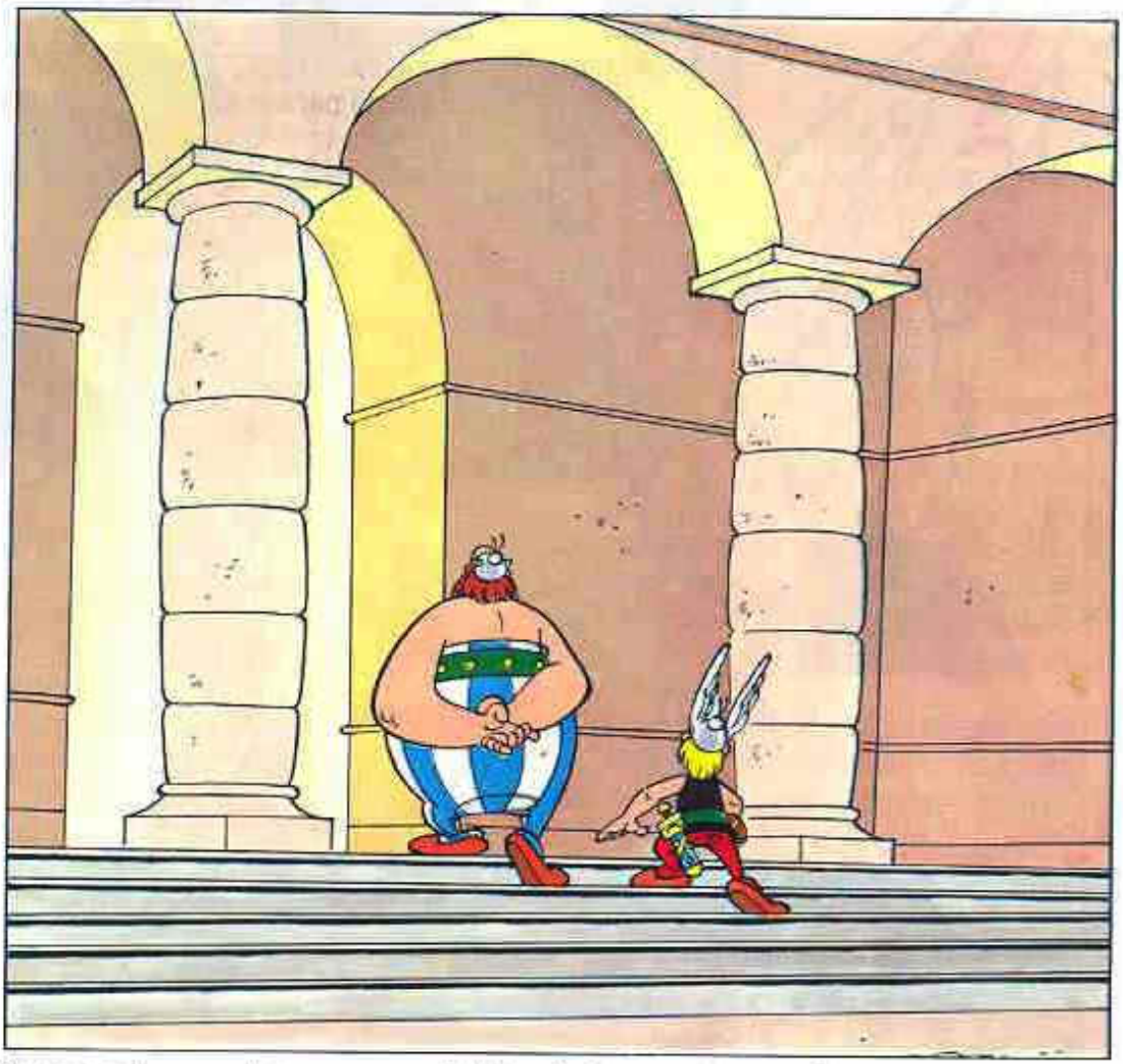
— Essas pessoas — explica Pupus — saíram todas da Casa que Enlouquece.

— Casa que enlouquece?

— Sim. Aliás, é preciso que vocês entrem lá. É a próxima prova — e Pupus mostra um prédio próximo.

— E o que devemos fazer na Casa que Enlouquece?

— Ah, é simples, vocês devem conse



guir um salvo-conduto que permitirá passar à prova seguinte.

— Ah, bom! Então se trata de uma simples formalidade administrativa?

— É isso. Uma formalidade administrativa. Vocês devem conseguir o salvo-conduto A 38.

— Certo. Vamos lá, Obelix! — Dito e feito, e nossos dois amigos entram no prédio.

— O que é? — pergunta um contínuo com uma voz desagradável.

— Nós temos de conseguir o salvo-conduto A 38.

O contínuo coloca a mão em concha na orelha. — Matricular uma galera? Não, indicaram a vocês o caminho errado. É preciso ir ao porto.

— Hein?... — Mas como Asterix é tão esperto quanto nós, compreende que o contínuo é completamente surdo, e continua pacientemente:

— Não, não queremos matricular uma galera. Nós queremos o salvo-conduto A 38.

— O porto? Vocês o encontrarão embaixo, na cidade. É na beira do mar...

— Mas nós não queremos o porto! Queremos o salvo-conduto A 38!

— Hein?

— O salvo-conduto A 38!!!

— Ei, não grite não, hein?! Que falta de modos! Onde vocês pensam que estão, por Júpiter?! Dirijam-se ao guichê 1, corredor da esquerda, última porta à direita.

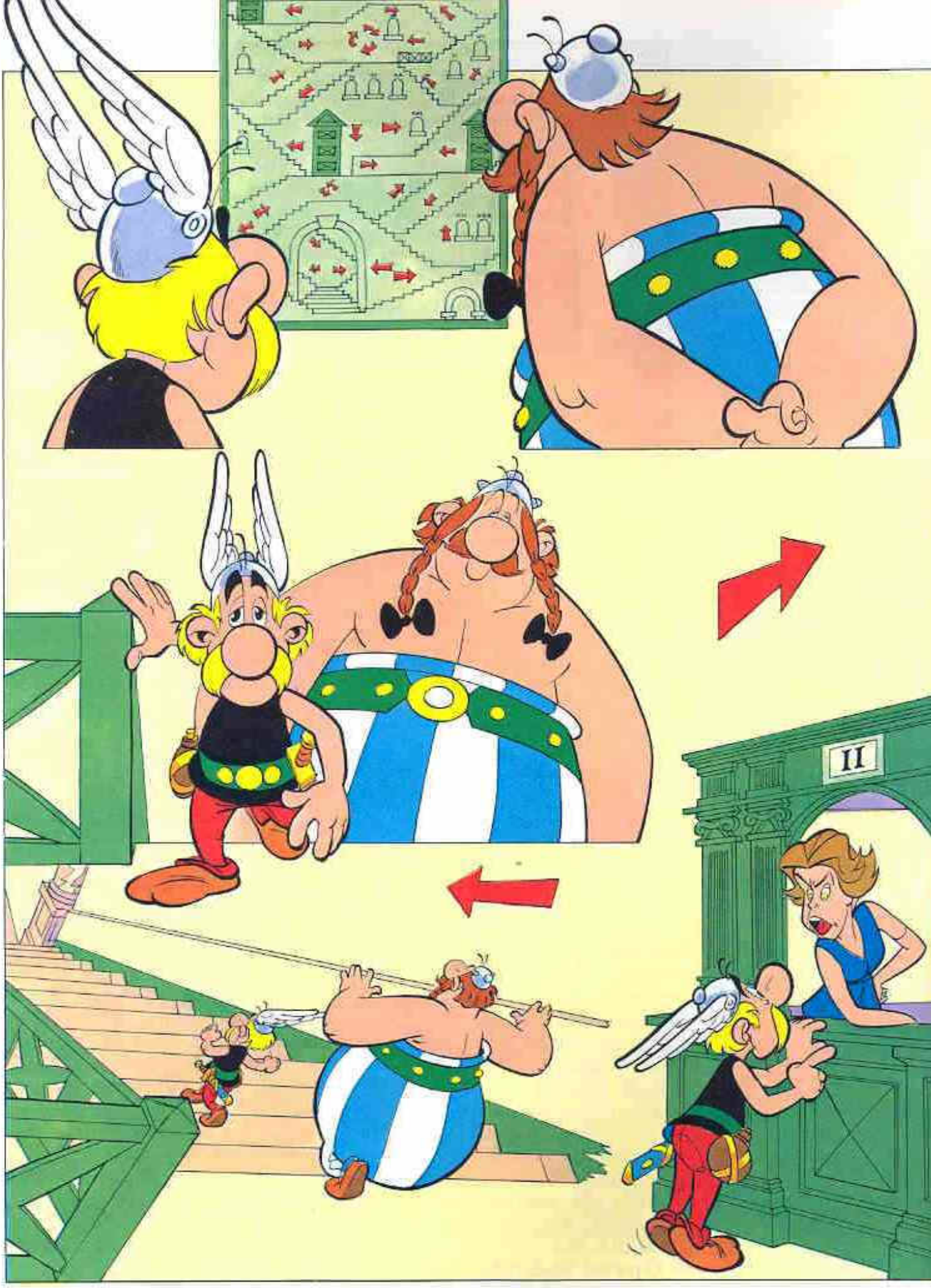
Nossos amigos prosseguem e acabam percebendo que, no tal corredor à esquerda, não há nenhuma porta do lado direito.

— Vamos experimentar essa porta aqui — propõe Asterix, e entram numa pequena sala vazia. No meio está um funcionário gordo, sentado num balanço. Uma bela jovem o empurra. Vendo os visitantes, o funcionário interrompe o movimento. Fica furioso.

— Quem deixou vocês entrarem?

— Ahn... estamos procurando o guichê 1.

— Consultem o mapa. No sexto andar!...


II

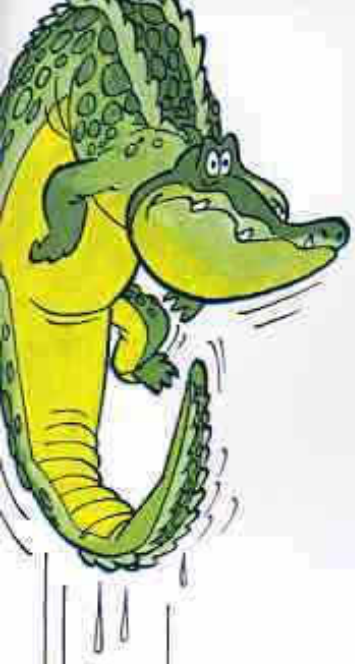
No sexto andar são informados de que é preciso se dirigir ao guichê 2.
Ali, duas funcionárias estão tendo uma conversa animada.
— Você a conhece?... Veja bem... Ela não tem condições nem para sustentar um escravo...
— Senhorita (este é Asterix, que tenta chamar a atenção).
— Ela revendeu seu escravo Ibero, com o pretexto de que ela mesma prefere fazer a arrumação da casa e...
— Senhorita! (É Asterix de novo, que começa a se irritar.)
— O senhor não está vendo que estou ocupada? Onde é que eu estava? Ah, sim! O pobre Claudius. Você sabe que ele...
— Senhorita!!! (A irritação de Asterix cresce a olhos vistos.)
— Ah! Por Júpiter! Certas pessoas sabem ser desagradáveis! Que é que o senhor quer?
— O salvo-conduto A 38.
— O senhor tem o formulário azul?
— O formulário azul? Não.
— E então, como é que quer conseguir o salvo-conduto A 38?
— E onde é que eu consigo o formulário azul?
— Guichê 1... Onde é que eu estava?...
E, à passagem dos dois gauleses, a litania continua: — O formulário azul? Ah, não! Não é aqui. Procurem no guichê 7, quinto andar... Formulário verde, guichê 14... — As vozes se misturam, entremeadas de frases do gênero: — Já disse que o porto é na beira do mar! — Vocês não vêem que estou ocupado?
Por fim, ouve-se um tremendo urro: — Basta!!! — São os nervos de Obelix que acabaram de estourar. — Não sairemos daqui, Asterix. A poção mágica não pode nos ajudar nesse lugar. Vamos ficar malucos e nos tornar escravos de César...
— De jeito nenhum! Já entendi! Vamos brigar com as armas deles. Você vai ver. — E Asterix começa a circular pelos guichês reclamando o salvo-conduto A 38, "modificado conforme estipulado pela nova circular B 65", papelada que só existe na sua imaginação. E o golpe funciona!
Em pouco tempo o prédio todo está em efervescência, com todo mundo procurando o misterioso novo documento. No saguão, o tumulto atingiu o clímax. Somente o Prefeito parece manter a calma. Asterix aproveita para lhe dar uma estocada: — Senhor...
— Ora, estou ocupado! Que deseja?
— O salvo-conduto A 38.
O Prefeito tira uma plaqueta da toga e, aborrecido, a entrega a Asterix. — Pronto! E vão embora. Há gente trabalhando aqui! — E enquanto Asterix e Obelix saem, ouve-se o Prefeito dando uma longa gargalhada enlouquecida.

É Pupus que acaba de anunciar dessa forma em que consiste a prova seguinte. Naturalmente, uma idéia ocorre a Obelix: — Em vez de usar o fio, por que não passar por baixo? Há um riozinho, mas tem um aspecto tranqüilo...

— Sim, mas, vejam bem, o riozinho está cheio de crocodilos. São os crocodilos sagrados que foram oferecidos a César pela chefe do governo egípcio, Cleópatra. São animais muito ferozes.

— Oh! Eu não gosto de crocodilos! Já experimentei, é ruim. Venha, Asterix!

Asterix se aproxima e os dois trepam no fio. Mas não se improvisa um equilibrista!



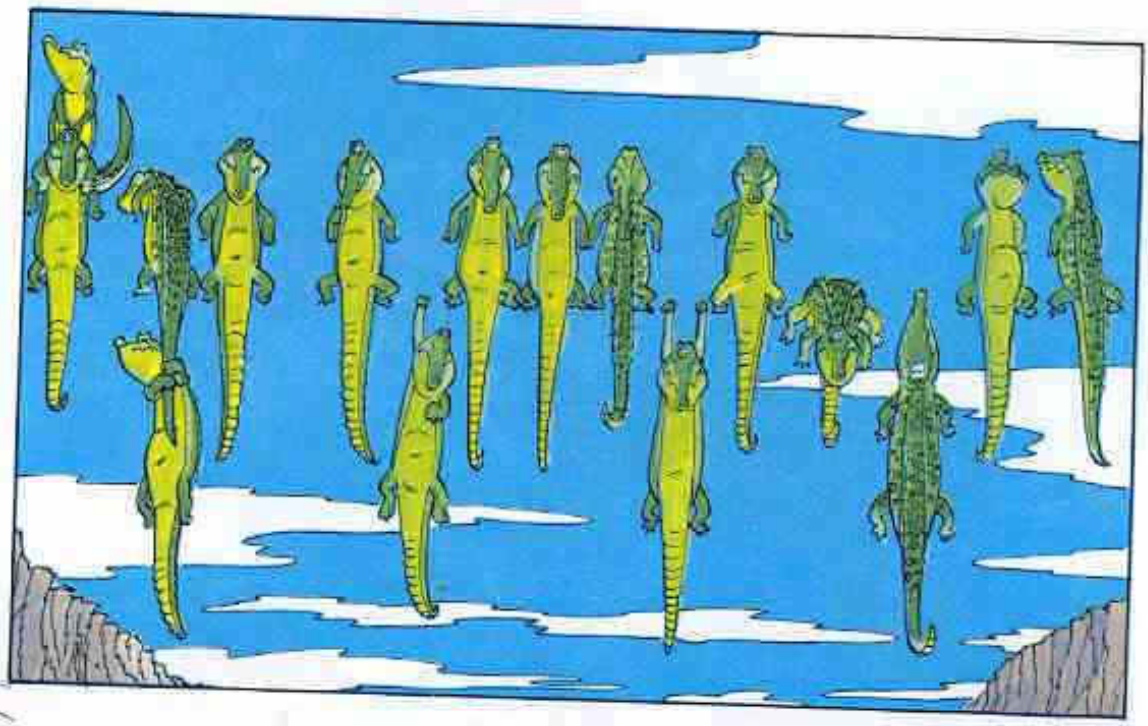
Eles avançam se contorcendo, com os braços estendidos. O fio balança, e nossos amigos executam uma série de passos de equilibrista, mas finalmente caem. Asterix se agarra ao fio e Obelix se agarra às pernas de Asterix. Ficam se balançando assim durante algum tempo. Um suspiro profundo, uma olhada no abismo e Obelix anuncia:

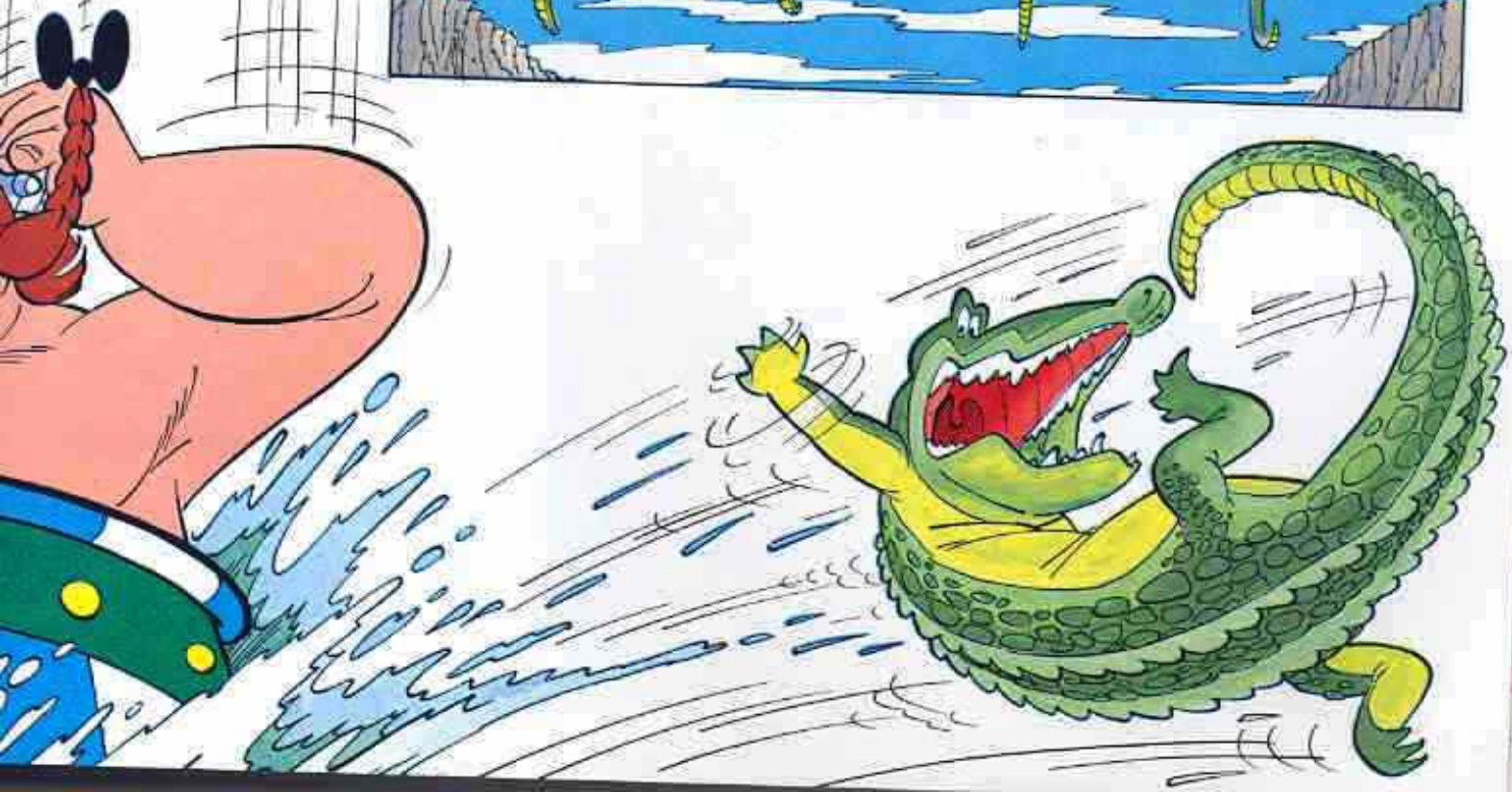
— Bom, azar... Vai ser preciso descer. Você vem, Asterix?

— Espere... — Asterix tira uma das mãos do fio, segura o cantil da poção mágica e toma um gole. Raios, relâmpagos... — Vamos lá! — Ele larga a segunda mão e os dois caem. Passa-se muito tempo antes que se ouça o duplo "pluf" dos nossos amigos caindo na água. Imediatamente após se ouvem barulhos de briga, grunhidos terríveis, estalos furiosos na água e, dominando tudo, os gritos de Obelix:

— Animais sujos! Tipos incomíveis!

— Vindo de baixo, vemos passar crocodilos com a cara apavorada, voando para todos os lados. Testemunhas dignas de fé afirmam ter visto passar também bolsas, carteiras, sapatos, tudo feito de couro de crocodilo legítimo. Deve haver uma parte de verdade nisso; de qualquer modo, o que acontece embaixo é particularmente horrível, pois, em vez de descer, os crocodilos preferem ficar pendurados no fio.





Só resta aos dois gauleses encontrar Pupus, que os aguardava pescando na beira do abismo. — Agora vocês devem escalar a montanha mais alta da região. Lá em cima encontrarão o Venerável da Montanha. Ele lhes proporá um enigma.

— O velhinho não poderia descer para nos propor o enigma?

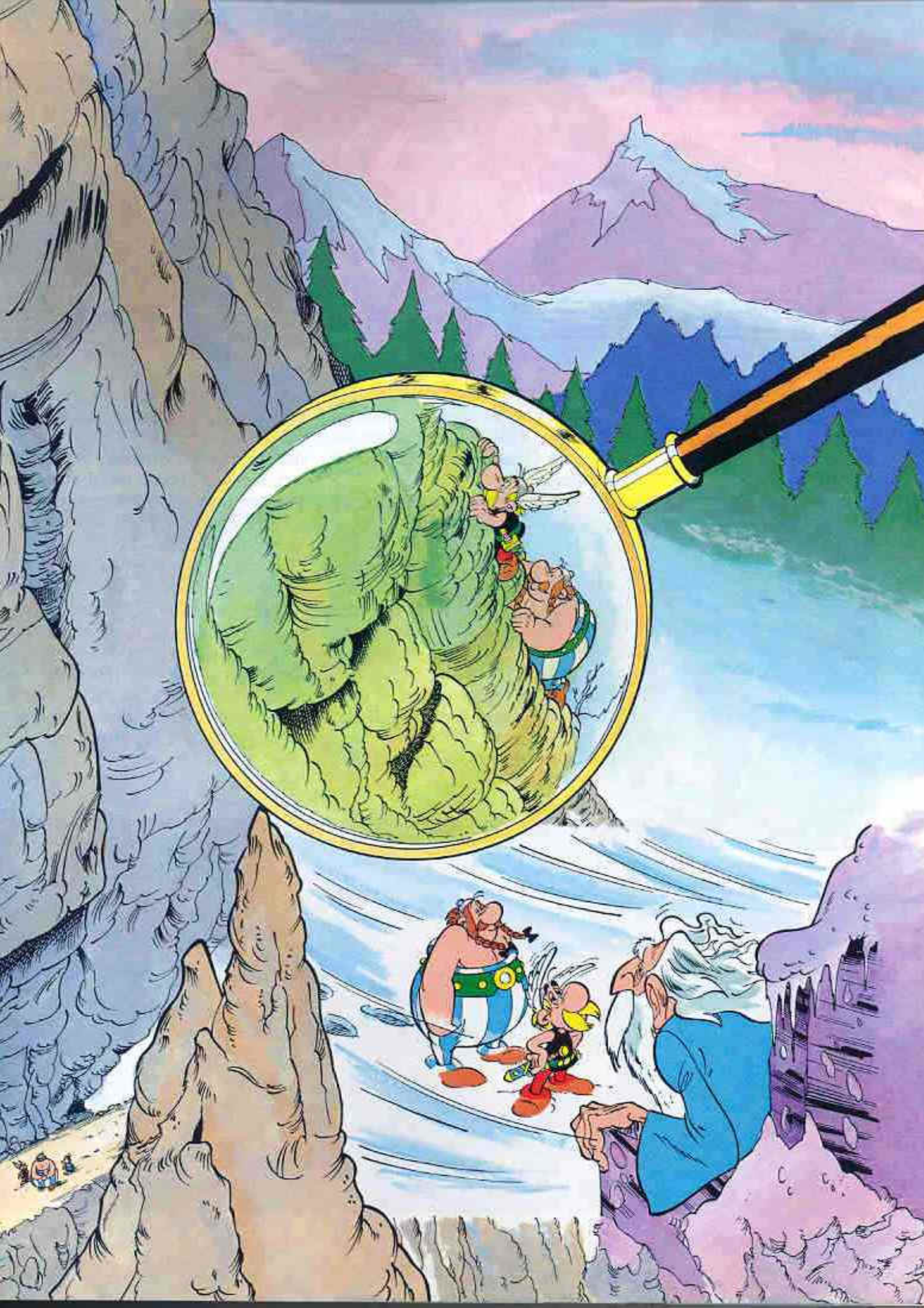
— Ora, Obelix, não seja preguiçoso! Vamos embora! — E nossos amigos começam a subir escarpas que se tornam cada vez mais difíceis, quase verticais. Há vento, há neve. Águias vêm voar perto deles, e são enxotadas por Obelix como se fossem insetos vulgares. Enfim, chega o momento em que Obelix procura um novo apoio mais alto e não encontra nada. — Sabe, Asterix, acabou a Montanha... — Um homem se encontra lá. É muito velho, sua voz rouca é a de um ancião.

— Sou o Venerável da Montanha. E vocês, mortais infelizes, vieram para o enigma?

— Sim... Proponha logo o enigma, Venerável da Montanha. Não está muito quente aqui, por Tutatis!

— Vocês sabem, insensatos, que se não me derem a resposta correta serão mergulhados nas profundezas infernais?

— Depois de ter vindo até aqui em cima? Ora, essa não! Nós temos mais o que fazer!



— Ó mortais presunçosos! Um dos dois, com os olhos vendados, deverá me dizer qual a pilha de roupa que foi lavada com Olimpo, o sabão em pó dos deuses!...

Asterix se apresenta como voluntário. Alguns instantes mais tarde, aponta para uma pilha: — Aquela!

— Sim! — A voz do Venerável se torna mais jovem, mais vibrante. Ele exibe então uma caixa de sabão em pó.

— Você conseguiu! Você reconheceu Olimpo! Os deuses lavam roupa com Olimpo, que deixa a roupa branca e as mãos macias, muito macias! Ó deuses, haveis escutado? Este mortal deu a resposta correta!

Os deuses certamente ouviram, e, durante uma breve incursão ao Olimpo, podemos constatar que os repetidos êxitos daqueles que estão para se tornar seus pares começam a aborrecê-los seriamente. A ponto de Júpiter desencadear uma violenta tempestade.

Asterix e Obelix, enquanto isso, desceram debaixo de chuva de volta à planície para ouvir Pupus lhes anunciar que deveriam dormir ali. — Boa idéia — diz Asterix. — Estou morto de sono.

Entretanto, enquanto nossos amigos dormem a sono solto, estranhos legionários romanos aparecem. Obelix, acordado pelo barulho, esfrega as mãos: — Oba! Romanos só para mim! — e se lança contra eles. Porém, ó,

surpresa!, seus golpes se perdem no vazio. Obelix se irrita. As aparições zombam. — Não se canse, pobre mortal! Nós somos almas penadas, fantasmas! Matamos de medo todos que ousam se aventurar à noite nesta planície... Hahahahaha...

— Ainda não terminou o barulho? — Esta intervenção foi feita por Asterix, furioso por ter sido despertado. — Vocês sabem que horas são?... Agora, escutem bem!... Enfrentamos sacerdotisas, mágicos, cozinheiros, funcionários públicos, crocodilos, mas não dormimos! Então, se vocês quiserem voltar... voltem amanhã! E agora, silêncio!!!

O tom de Asterix é tal que os fantasmas, desanimados diante de tanta incompreensão, preferem retornar ao reino das sombras.

Pela manhã, encontramos nossos dois gauleses muito surpresos ao acordar diante de uma escadaria monumental que conduz a um palácio guardado por legionários nem um pouco fantasmagóricos. — Onde estamos? — pergunta Asterix.

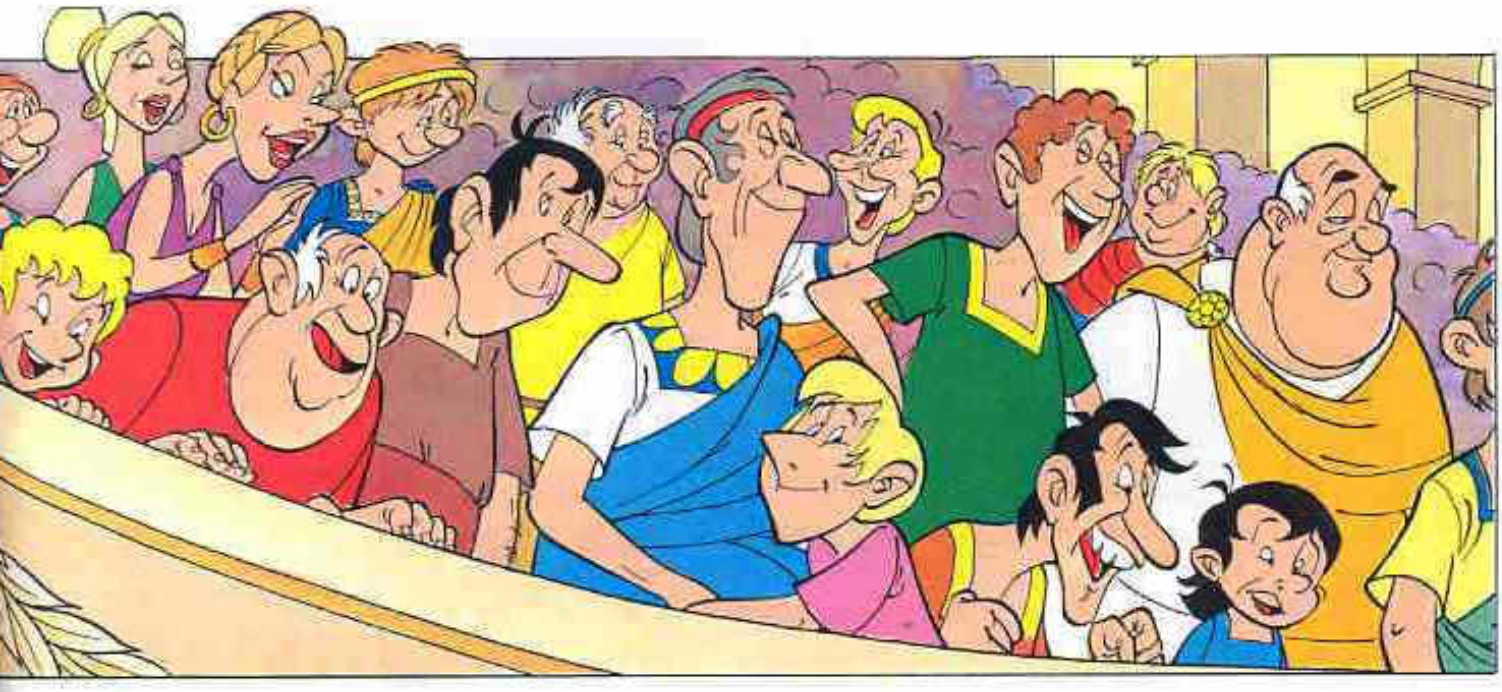
— Estão em Roma, diante do palácio de Júlio César. Júlio César os aguarda.

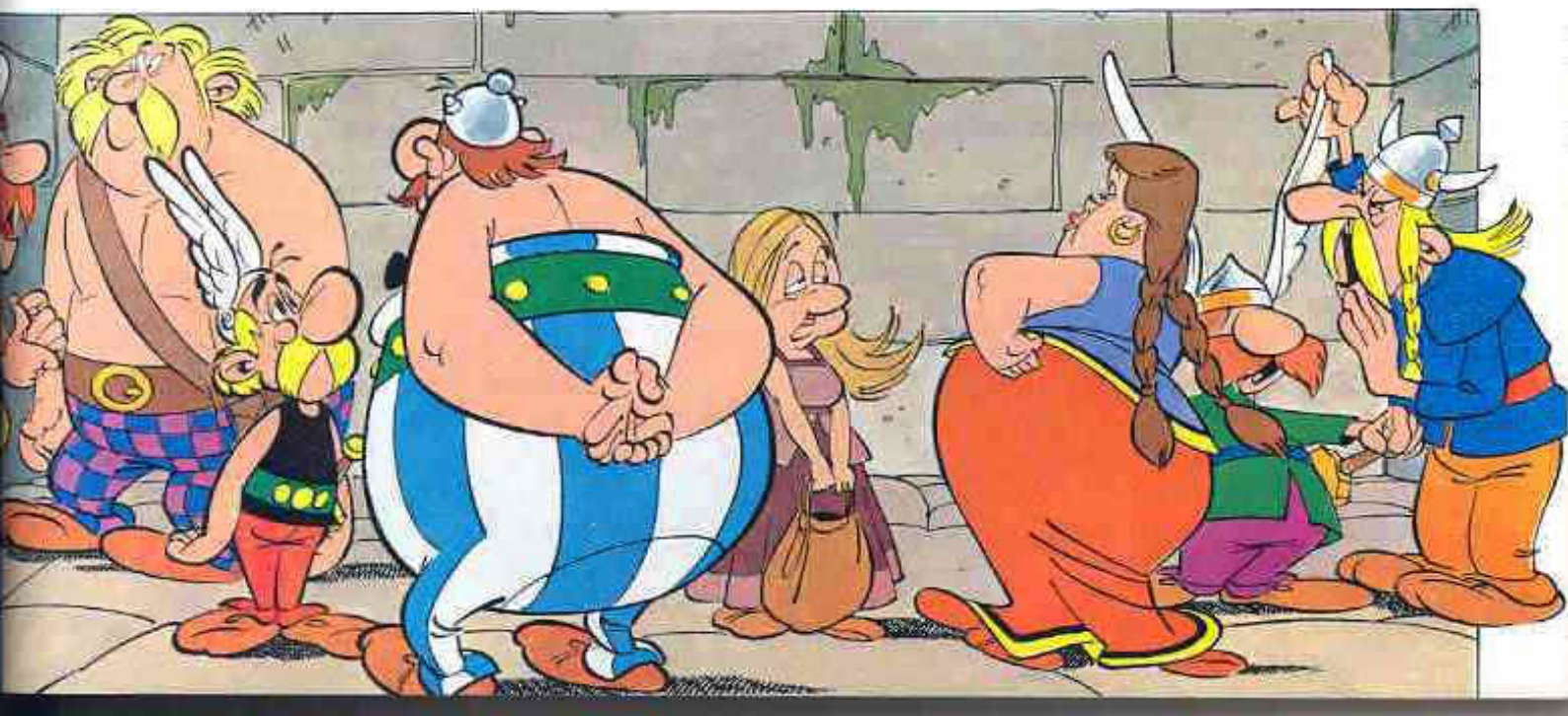
— Sabe, Asterix, ou estão acontecendo coisas que não compreendo, ou então esses romanos constroem muito depressa...

— Ora, não tem importância. Vamos, militar, leve-nos.

sterix e Obelix são então levados à esença de César. Pupus está perto le, com sua lista de tarefas, sua im- ssibilidade e sua vozinha precisa. — César... eles executaram todos os abalhos, superaram todos os obstá- los, realizaram todas as provas...
É inegável, gauleses, os deuses lhes ram favoráveis... Mas sua sorte aca- aqui, em Roma! O circo será sua tima prova! Lá vocês serão massa- ados com todos os habitantes da al- ia, que os esperam...
Ah, eles vieram! Que ótimo...
Vocês todos serão aniquilados pa- o divertimento de meu povo, e na- mais fará sombra à minha glória! êm alguma coisa a dizer, gauleses?

Nesse ponto nos aproximamos e vemos Asterix e Obelix, com ar brincalhão, que não conseguem deixar de lançar seu famoso lema: — Esses romanos são loucos!
É desnecessário dizer que depois disso eles não permanecem nos aposentos de César. E, enquanto o Circo Máximo se enche pouco a pouco com uma multidão alegre, nossos amigos são levados à prisão, onde encontram os habitantes de sua querida aldeia. Todo mundo está contente. Há gritos, risadas, abraços. De repente, vinda do exterior, explode uma tempestade de aplausos. Asterix lança um olhar pela grade que dá diretamente para a arena: — César acabou de chegar!





Panoramix, que estava num canto mexendo o conteúdo de um caldeirão, anuncia: — Venham, crianças, está pronto! — Asterix é o primeiro a ter direito a um gole da poção mágica, com o habitual efeito espetacular.

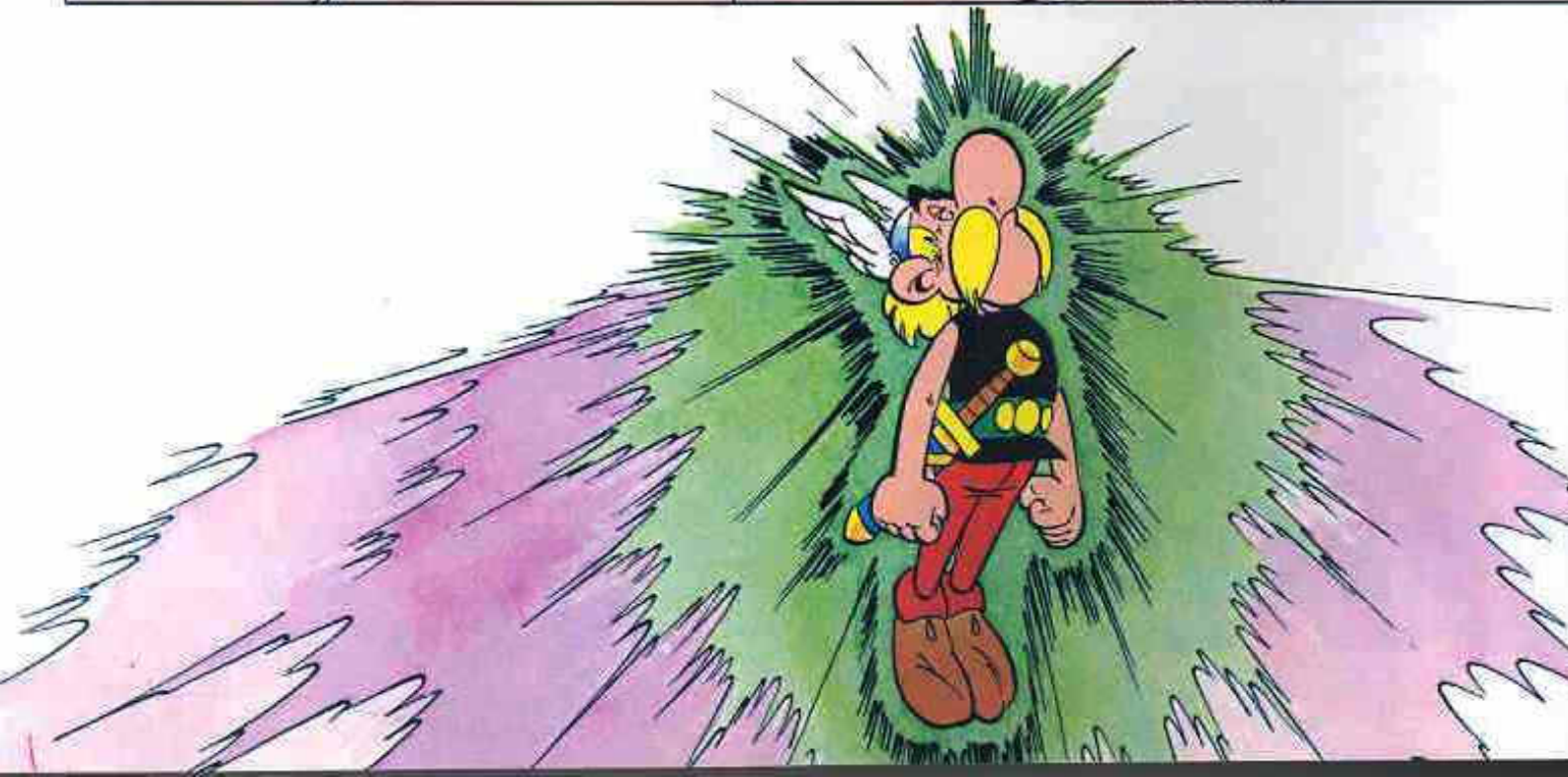
Nesse meio tempo, em sua tribuna, César interroga o organizador das festividades: — Então, seguiu minhas instruções?

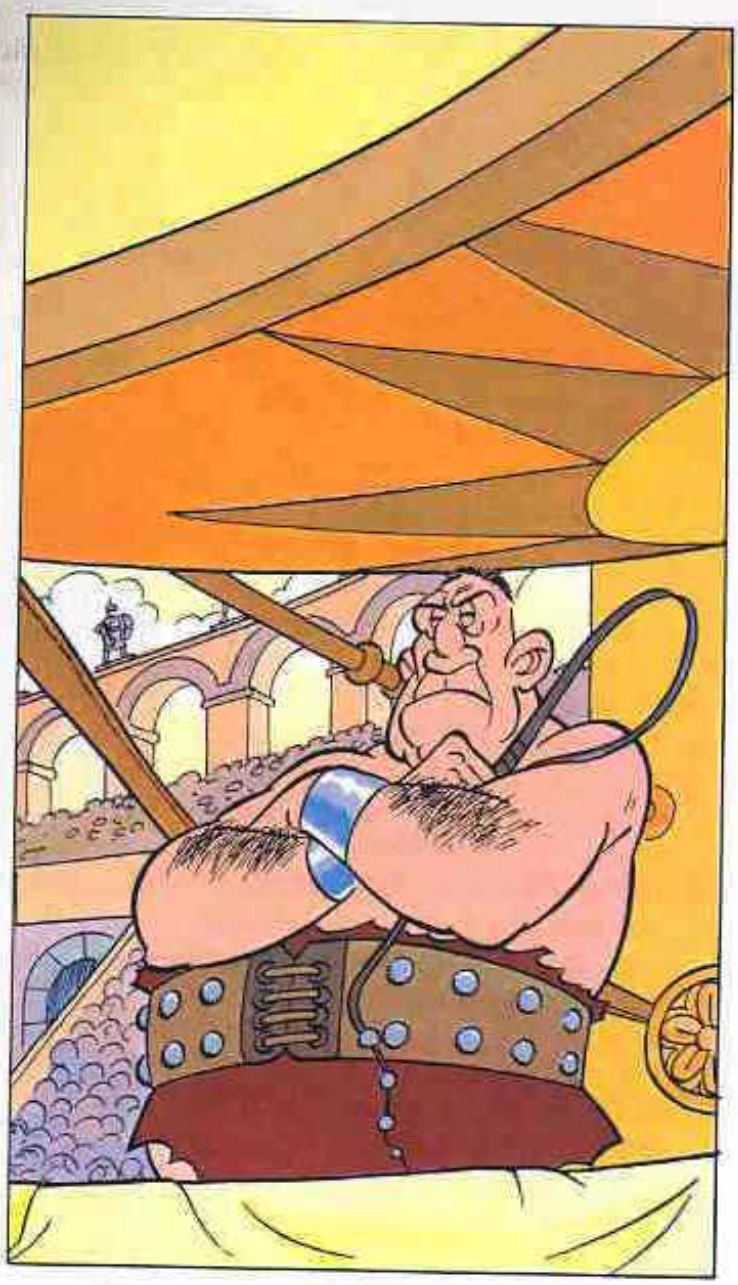
— Sim, ó César. Para começar, esses infelizes gauleses deverão enfrentar os nossos gladiadores mais ferozes. Depois, para os sobreviventes, se houver algum, soltaremos as feras. Temos leões, tigres, panteras, ursos e até elefantes. Um belo programa. O público vai ficar contente...

— Bem, bem... Que soem as trombetas, os jogos vão começar... — Um gesto de César e um sinal toca. Na prisão do circo, onde a distribuição geral da poção mágica terminou, o chefe gaulês Abracurcix, instalado sobre um banquinho, bate palmas para conseguir um pouco de silêncio: — Atenção, crianças! Vai começar! Eu vou na frente e vocês todos me seguem. Com ordem, por favor. Há pessoas que vão nos olhar, então, um pouco de dignidade!

Mas Obelix não está de modo nenhum de acordo com esta disposição: — E por que você vai entrar primeiro, ó Abracurcix, nosso chefe?

— Exatamente porque sou o chefe!





Se Abracurcix pensou encerrar assim a discussão, Obelix imediatamente provou-lhe que se enganava. — Talvez você seja nosso chefe, mas nós fizemos o trabalho, não é verdade, Asterix?! — Asterix prefere não responder, mas nem todos têm a sua distinção e a sua sabedoria. Sobretudo Automatix, que, se metendo naquele instante na conversa, dá força à pretensão de Obelix: — Mais uma razão! Deixe que os outros se divirtam um pouco!

A disputa agora está bem acesa e compreende-se que Ordenalfabetix não possa deixar de dar seu palpite: — É verdade! São sempre os mesmos que se divertem! — As testemunhas que, mais tarde, narraram a cena, concordam quando dizem que neste momento interveio Naftalina, a mulher do chefe, evocando os costumes e a boa educação. — Quando se é bem-educado, deixa-se passar primeiro as mulheres!

Todo mundo grita ao mesmo tempo: — Primeiro as mulheres e as crianças! — E eu — berra Veteranix do seu canto — eu sou o decano da aldeia! Eu devo entrar primeiro!

Nesse momento, do lado de fora, em seu camorote de honra, Júlio César, tendo a seu lado o digno Pupus, vira-se para o coordenador dos jogos, que aguarda suas ordens: — Que entrem os gladiadores!

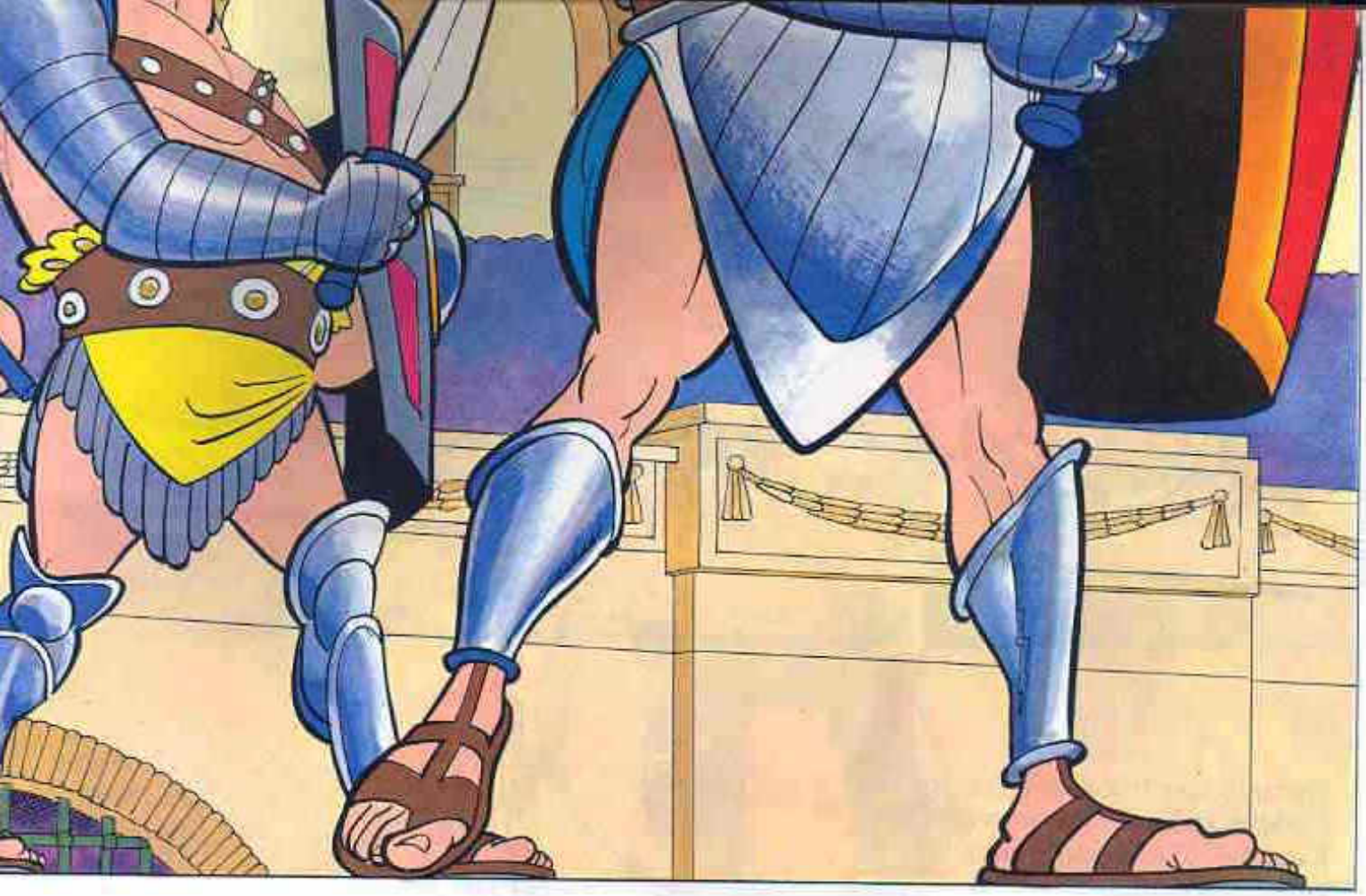
Logo que essas palavras são pronunciadas, trombetas soam no imenso Circo Máximo. A multidão se acalma e o silêncio reina (exceto quanto a um vago barulho de gritos que vem do lado dos gauleses...)

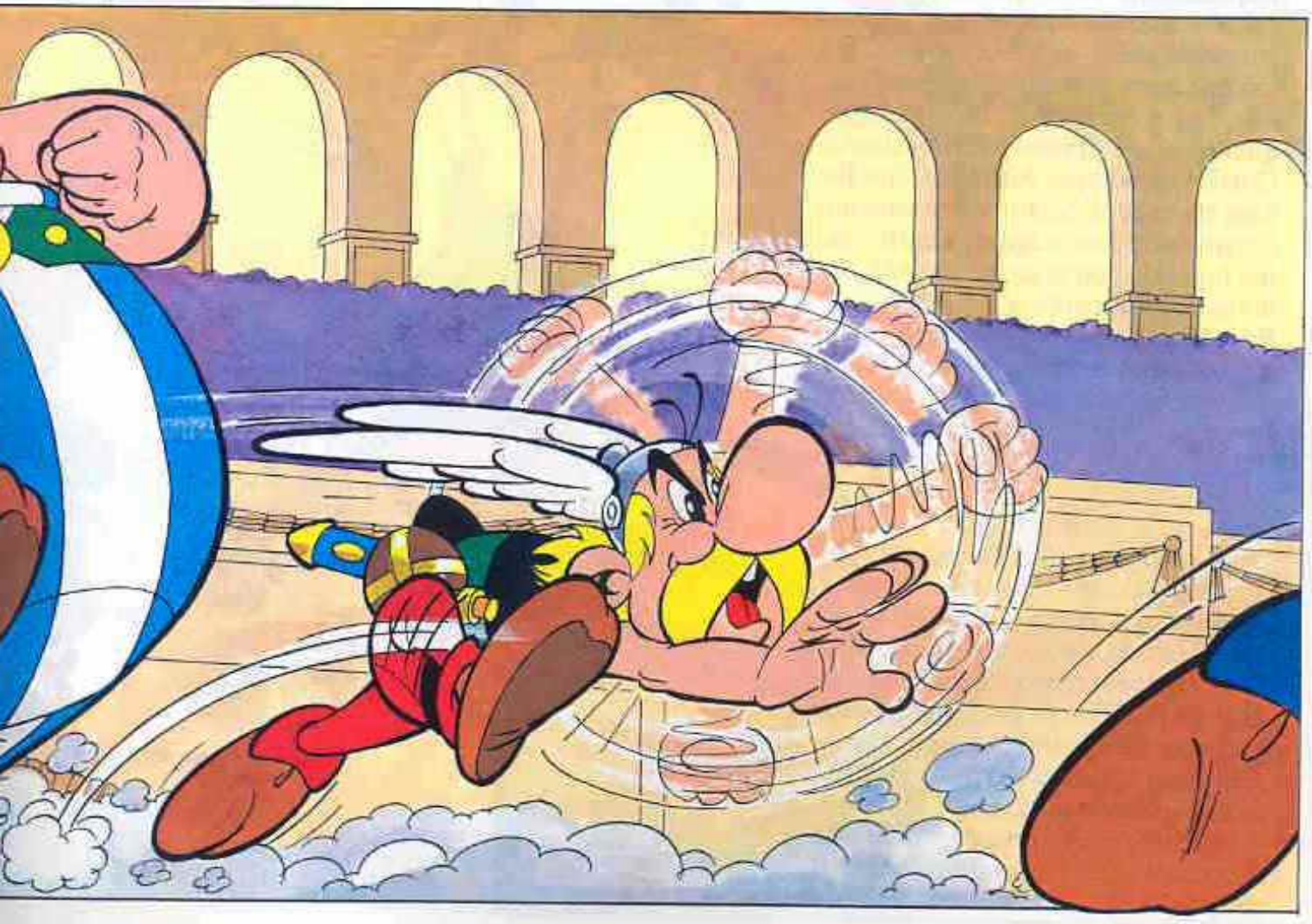
Na entrada da arena levantam-se as grades de ferro e, com passo grave, em fila indiana, saudados pelo público agora em delírio, os gladiadores fazem sua aparição. Impressionantes por sua calma, sua força e sua disciplina, alinham-se diante da tribuna de honra onde se encontra César. A um gesto, os braços se levantam e com uma única voz lançam o famoso brado: "Ave, César! Os que vão morrer te saúdam!"

Agora, César ordena: — Que entrem os gauleses!

Novo som de trombetas. Do outro lado da arena, outra grade se levanta lentamente. E depois... nada! Ninguém aparece! As trombetas soam de novo. Desta vez mais insistentes. E os gauleses, por fim, sempre no turbilhão de suas rixas, deságuam na arena. Na frente corre Asterix, seguido por Obelix e Panoramix. Atrás, a desordem é maior. De qualquer modo, não tem nada a ver com a entrada de condenados em uma arena onde, teoricamente, os aguarda um destino fatal. Continua, aliás, uma discussão muito forte: — Você quer que eu dê com a mão na sua cara gorda, senhor Ordenalfabetix?

— Experimente, senhor Obelix!

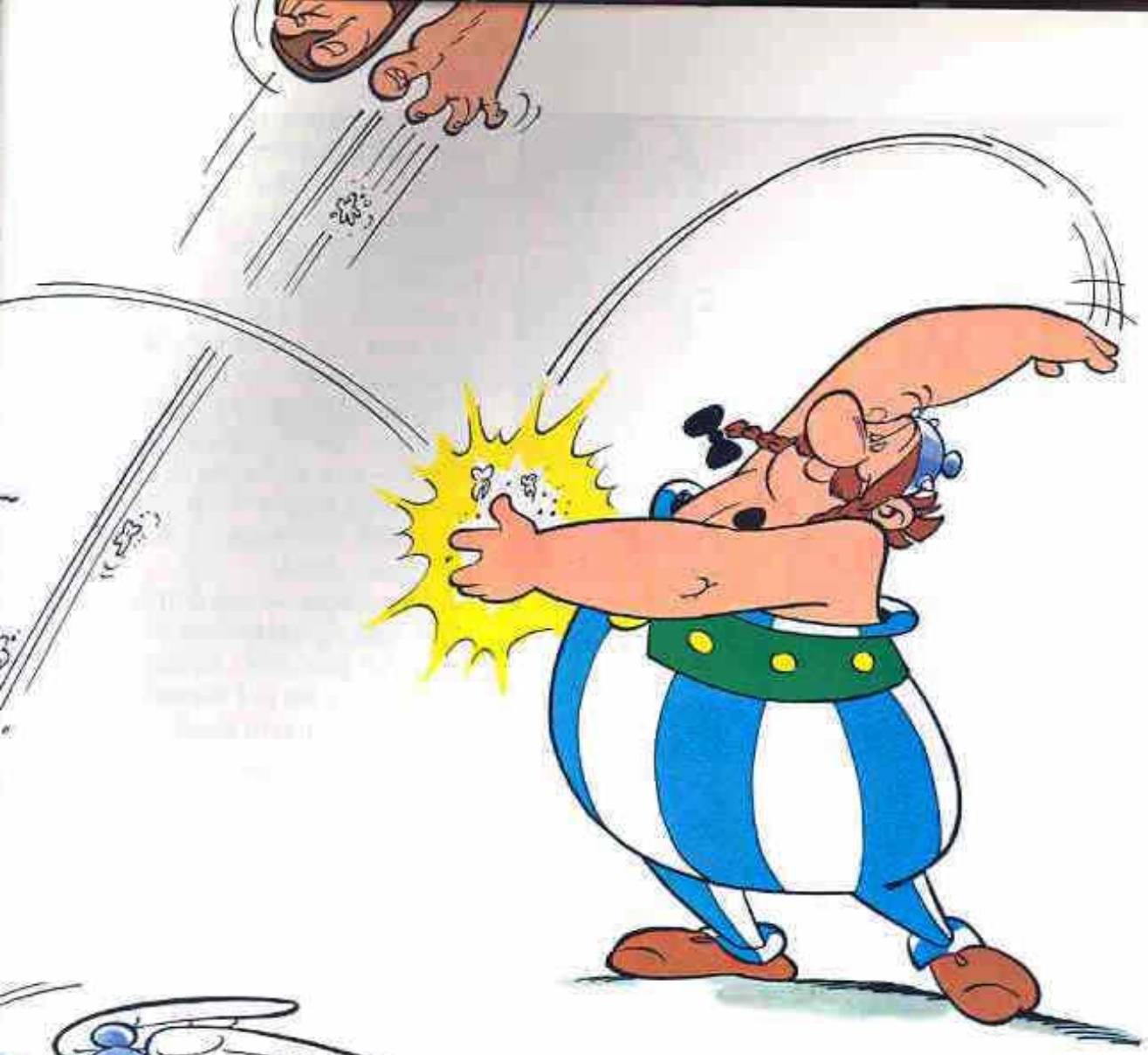


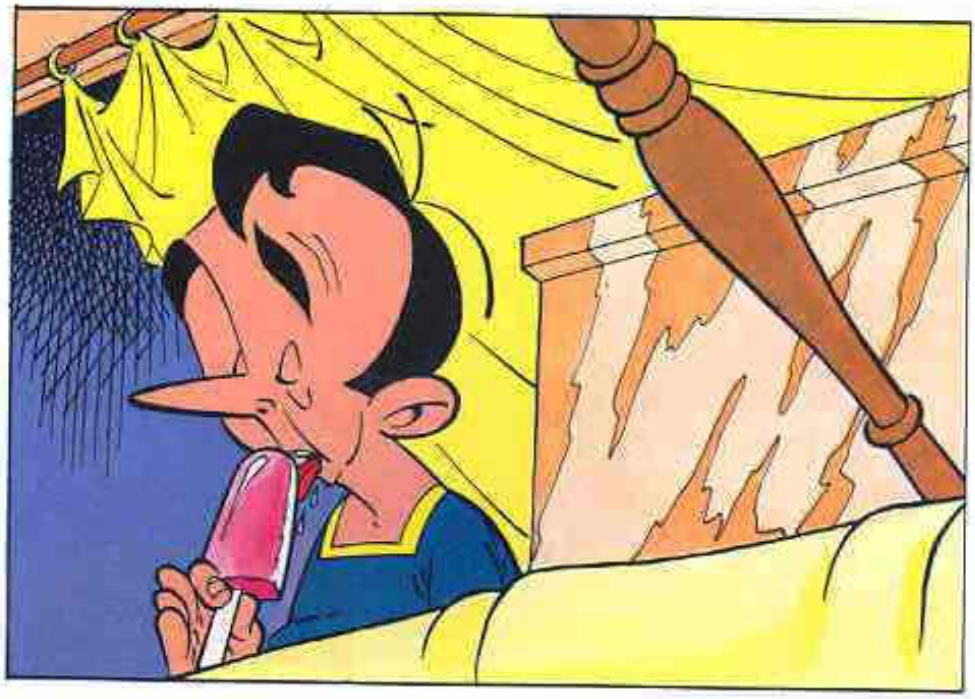


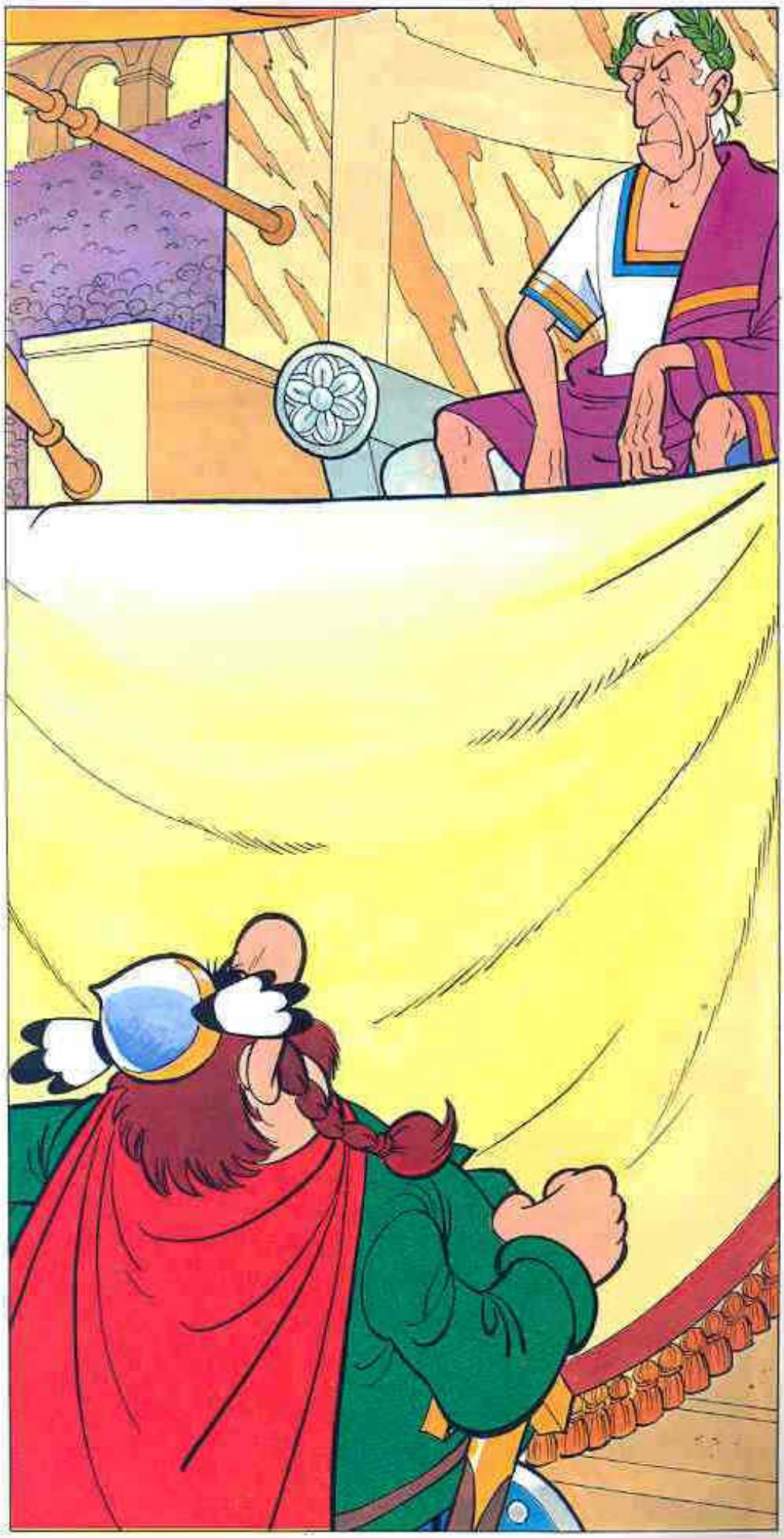
Durante essa troca de idéias, os gladiadores tentaram atacar os dois interlocutores. Foram repelidos a tabefes, como inoportunos.

Rapidamente vê-se que os profissionais do circo são completamente ultrapassados pelos acontecimentos. Há um que corre perseguido por Idéiafix, que, manifestamente, tem intenções quanto a seu traseiro rechonchudo. Outro é caçado por Naftalina, que lhe bate na cabeça com um instrumento contundente que ocupará, a partir daí, um lugar de honra na parafernália da dona-de-casa perfeita.

Enquanto Asterix e Obelix se divertem à larga, aproximemo-nos de Chatotorix, o bardo, que está imóvel, com um braço para trás, perto de um gladiador assombrado. Eis que seu crítico número um, Automatix, nos imita e chega perto do bardo que, neste instante, abriu a boca. Talvez para entoar a grande ária da vitória. Automatix levanta o braço... e golpeia! Porém, quando ele solta o golpe, Chatotorix, rápido como o relâmpago, coloca um capacete de gladiador que tem uma enorme cimeira. Urros de dor de Automatix, grandes risadas dos que acompanharam a cena. Em seu camarote, César, consternado, olha para Pupus que, sempre muito calmo, está chupando um picolé...







Alguns sopapos são ainda galhardamente distribuídos e logo não há mais nenhum gladiador válido no horizonte. Abracurcix, que, por culpa dos carregadores de escudo, teve alguns problemas de transporte, consegue ser conduzido até a tribuna de César. É com uma voz e uma entonação tipicamente circenses que toma a palavra — Ó César! Já liquidamos os seus gladiadores. Qual é o próximo número?

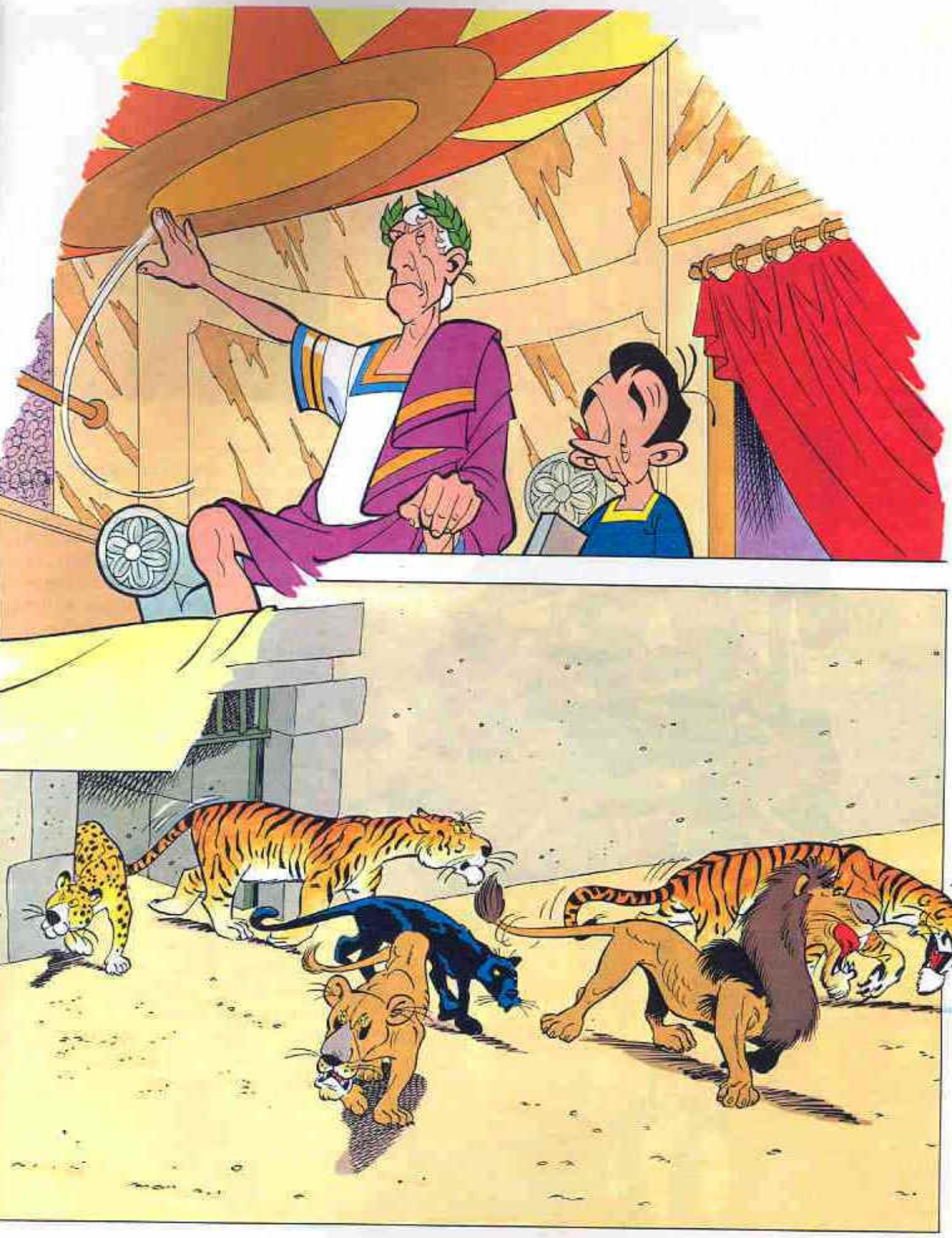
César — que está com uma aparência de péssimo humor — se vira para o organizador dos jogos: — As feras! Que entrem as feras!

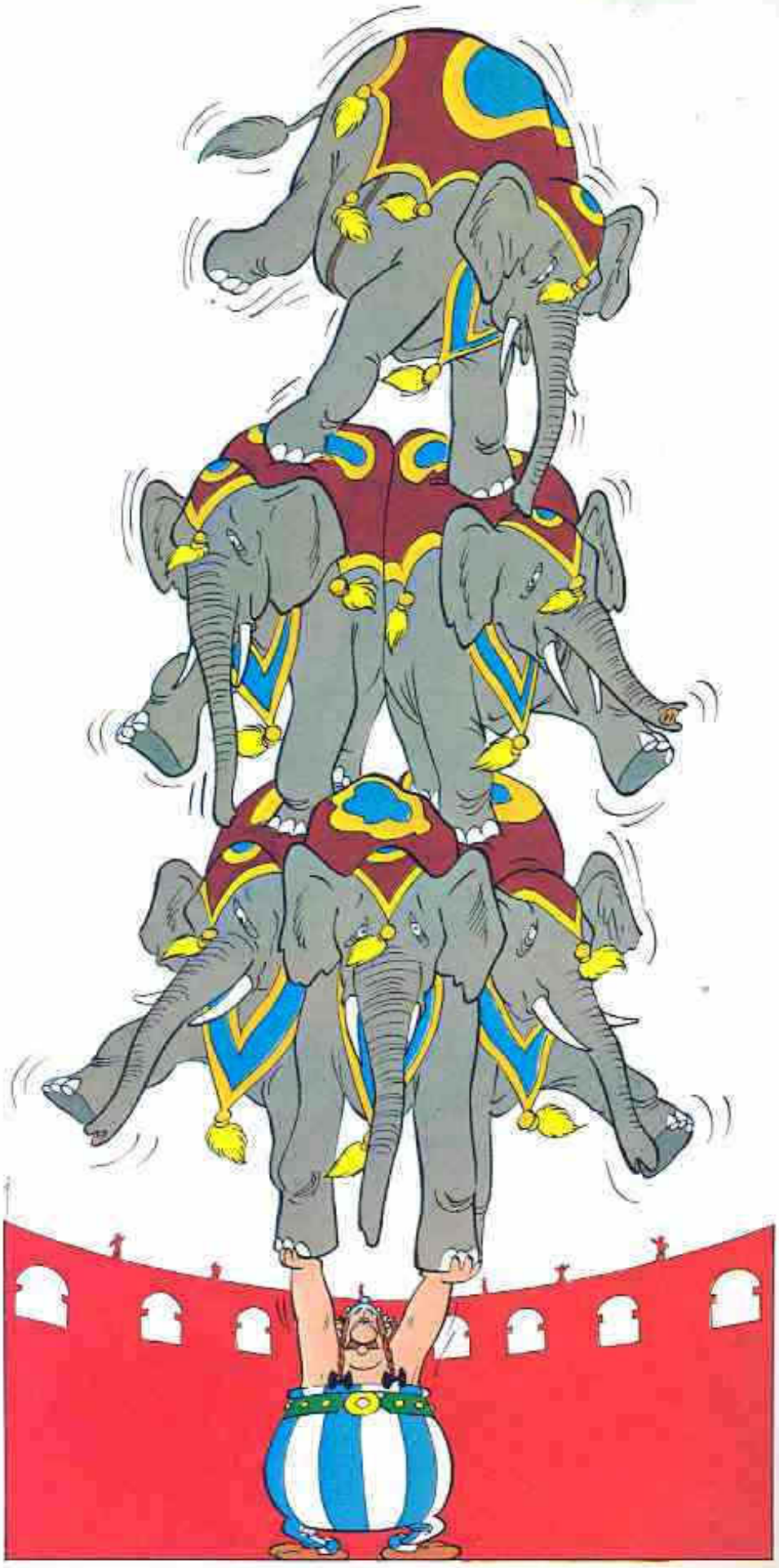
O organizador — que começa a ter dúvidas quanto ao futuro de sua carreira — faz um sinal. Soam as trombetas. Mas o som já é menos solene. Parece mais fanfarra de circo do que um anúncio de morte.

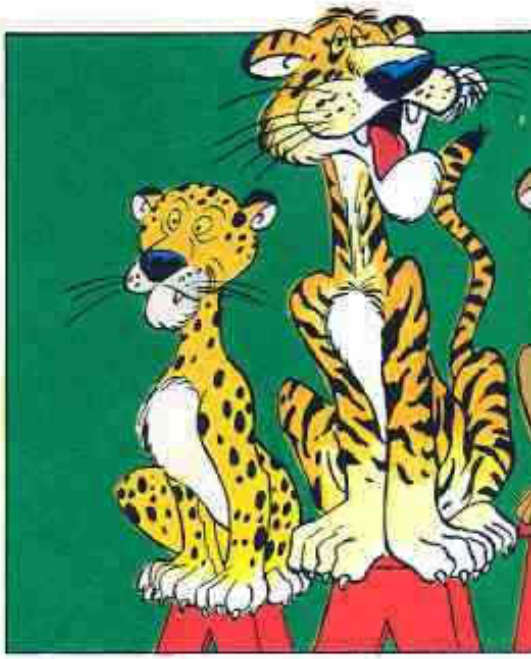
Grades de ferro em torno de toda a arena se levantam, e leões, tigres, panteras, ursos e elefantes entram em cena.

E o que ocorreu com os gladiadores recomeça com os animais. E pior ainda! Imediatamente, os animais, que entraram na arena com uma autoconfiança talvez excessiva, são subjugados por nossos amigos.

Umas bofetadas, um pontapé afetuoso mas firme, aqui e acolá, e o jogo termina: os animais estão domados.







Os gauleses se abaixam para que tigre
e panteras dêem saltos graciosos po
cima deles. Ursos dançam com ar dig
no sob as ordens da jovem (e bonita
esposa de Veteranix. As feras, tend
compreendido perfeitamente em qu
sentido a história caminha, assumem
espontaneamente as atitudes tradicio
nais dos animais domesticados. Os ele
fantes fazem o que podem para mon
tar a pirâmide viva que Obelix encas
quetou de realizar. Idéiafix brinca d
rei da festa e cavalga um leão. Em su
ma, o que acontece ali é mais condi
zente com um circo de diversões d
que com o sinistro e sanguinolento
Circo Máximo de Roma. Tanto mai
que tudo isso é acompanhado por uma
tonitruante fanfarra de circo e pelas
aclamações e risos do público.
O único lugar onde não se tem (mas
não se tem mesmo!) vontade de rir é
na tribuna de honra. O organizador
está à beira de uma depressão. Pode-
mos ouvi-lo gemer: — Eles mataram
o circo! As crianças estão felizes! As
pessoas riem! É uma vergonha! Eles
mataram o verdadeiro circo!

César então se vira para Pupus. Este tem nas mãos a lista de provas. Olha César e em seguida, sempre impassível, sempre funcionário-modelo, passa um traço final na lista.

Agora César se levanta. Com um gesto de braço, impõe o silêncio no circo. Em seguida, com voz rouca, proclama: — Gauleses! Vocês triunfaram em todas as provas que lhes impus... Vocês são, portanto, deuses, e não se pode lutar contra os deuses!... Vocês são nossos senhores. Coloco meu destino e o destino de Roma em suas mãos!

E César tira sua coroa de louros e a joga por terra. A coroa cai na areia, bem aos pés dos gauleses que se agruparam, sorridentes, no centro da arena. Aclamações infindáveis explodem. Asterix e seus companheiros em seguida posam para o escultor de plantão, o qual fará uma escultura-recordação que nunca mais deixará de provocar indagações a gerações de historiadores.

Uma questão, no entanto, se coloca: que destino os gauleses vencedores vão reservar àquele que derrotaram ao fim dos doze trabalhos realizados (e como!) por Asterix e Obelix?

Nós encontraremos a resposta numa pequena *villa* romana, cercada de muito verde. Júlio César aí está, capinando e regando as flores.

Sim, assim é: a magnanimidade dos gauleses permitiu que César se aposentasse e fosse viver lá dias calmos, longe das preocupações e dos perigos do poder...

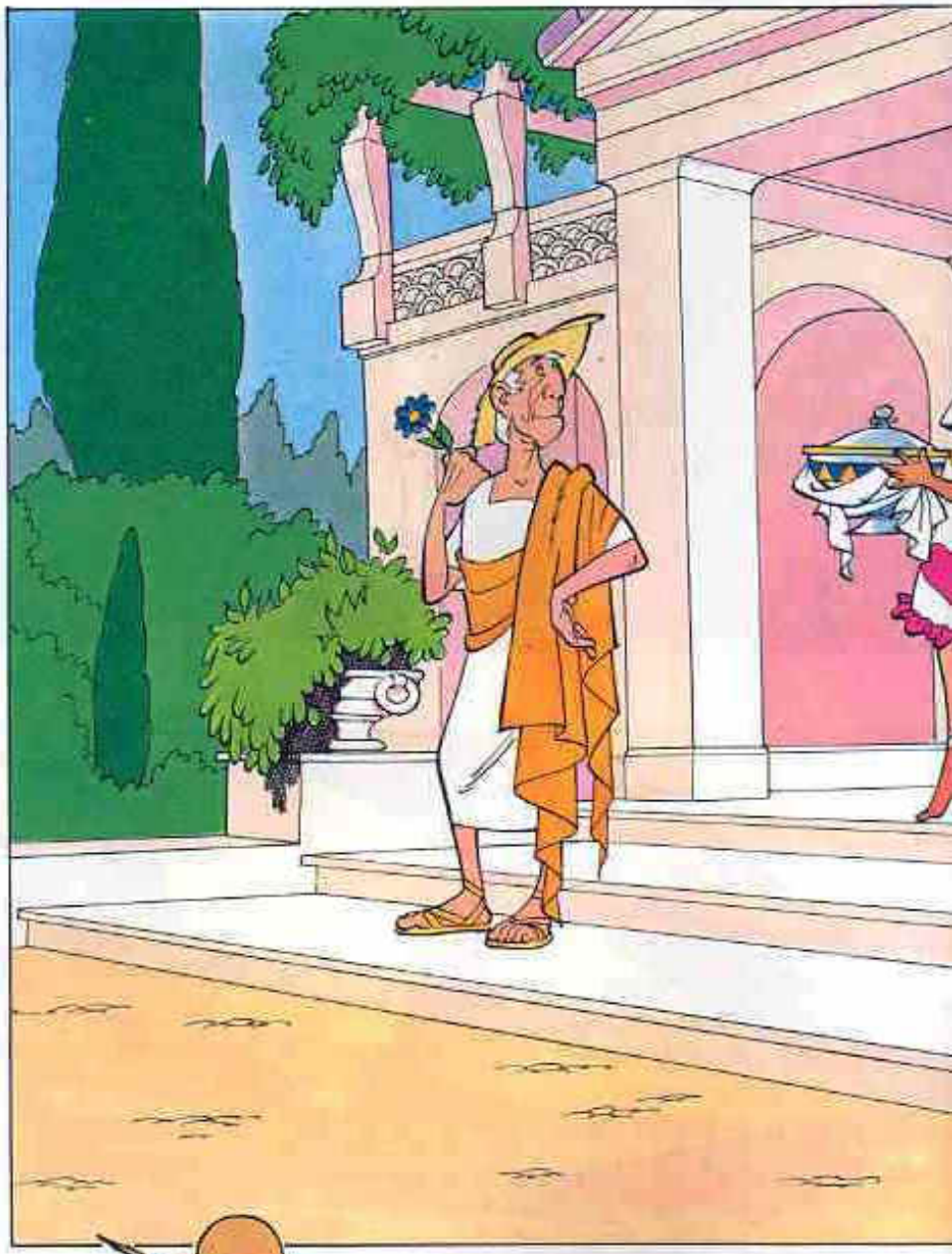
— Júlio! Está na mesa! Venha almoçar!

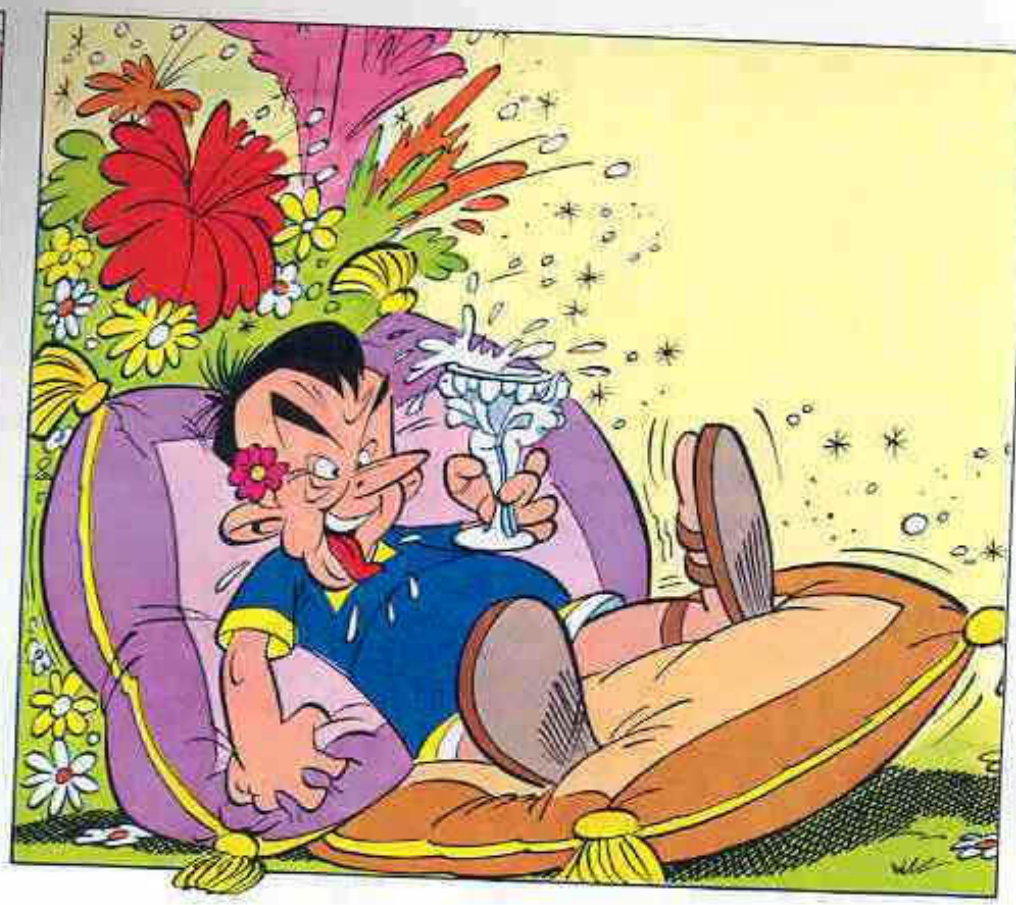
É uma voz feminina que acaba de dar essa ordem, a voz de Cleópatra. E César, hoje não mais do que ontem, não seria capaz de desobedecer. Tanto mais porque descobriu talentos até então ignorados em sua companheira, como essa reflexão pode servir de testemunho: — Ó minha Cleópatra, você é uma cozinheira excepcional!

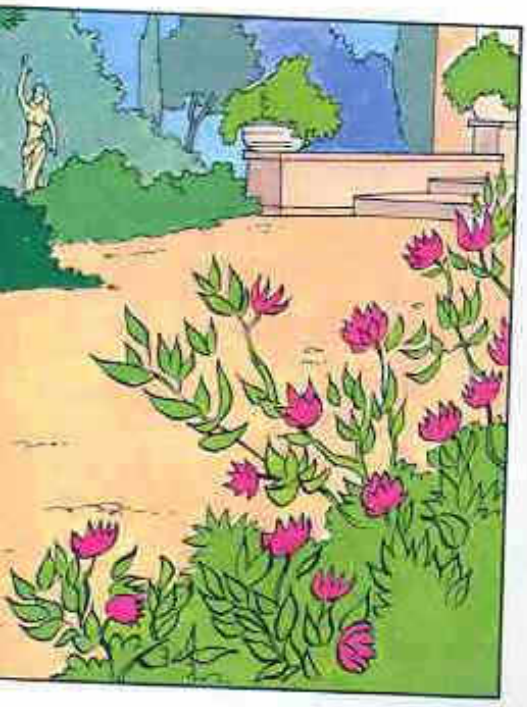
Mas é tempo de nos afastarmos para saber o que aconteceu aos outros protagonistas desta aventura.

Sem grande risco de erro, pode-se apostar que Kermes deve continuar correndo em volta do mundo, perseguido pelo dardo de Obelix; que Mannekenpix voltou para seu fogão; que os crocodilos apavorados retornaram ao rio e que o bravo Venerável da Montanha continua a gabar os méritos de Olimpo, o sabão em pó dos deuses.

Quanto à Casa que Enlouquece, não há dúvida possível. À nossa volta, a cada dia, há rostos que testemunham: ela voltou a funcionar num ritmo mais endiabrado do que antes.







E Pupus? O calmo, fleumático, honesto Pupus, o que aconteceu com ele?... Bem, o honesto Caius Pupus escolheu ele mesmo a recompensa por seus bons e leais serviços. Ou seja, decidiu se auto-exilar (!) na Ilha do Prazer, onde o vemos em plena ação, completamente à vontade, tendo perdido para sempre sua impassibilidade.

Quanto a nossos amigos gauleses, Asterix e Obelix à frente, eles voltaram para a tranqüilidade da sua aldeia. Tudo acabou bem. As coisas do dia-a-dia voltaram à ordem. Panoramix, o druida, voltou à preparação de suas poções, e, para festejar o triunfo, Chatotorix, o bardo, quis cantar "uma cançãozinha". O que lhe valeu, como de hábito, acabar amarrado ao pé de uma árvore.

E nesta noite, na pequena aldeia que se tornou o centro do universo, os vencedores, reunidos em torno do chefe Abracurcix, se preparam para celebrar, com uma festa que se tornou tradicional, a realização dos doze trabalhos de Asterix. Mas... Esperem... Es-

perem um instante... Vejo entre nossos leitores alguém que protesta...
— O que o senhor diz? Que tudo isso não é muito fiel à verdade histórica? Que Júlio César nunca foi vencido pelos gauleses?... Sim, claro, eu concordo com o senhor. Mas esta é a grande vantagem do desenho animado. Pode-se dar asas à fantasia, à imaginação, e contar absolutamente qualquer coisa...

— Então é verdade, Asterix: nós nos tornamos os senhores de Roma?
— Oh, você sabe... acabamos de falar a respeito, Obelix... É só um desenho animado... Tudo é permitido...
— Tudo é permitido?!
Com essas palavras, Obelix desaparece. Só Asterix sabe o lugar de seu esconderijo: "Uma ilha austera onde ele prepara nossas próximas aventuras, mas shhhh!... isso é segredo".

FIM

SINTO-ME TÃO FRAQUINHO, PANORAMIX!...
NÃO, OBELIX, VOCÊ NÃO PODE TOMAR A POÇÃO MÁGICA! JÁ DISSE MAIS DE MIL VEZES QUE VOCÊ CAIU DENTRO DELA QUANDO ERA BEBÊ!

TÍTULOS PUBLICADOS
1. ASTERIX, O GAULÊS
2. ASTERIX E CLEÓPATRA
3. ASTERIX E O COMBATE DOS CHEFES
4. ASTERIX ENTRE OS BRETÕES
5. ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS
6. ASTERIX E O CALDEIRÃO
7. ASTERIX NA HISPÂNIA
8. ASTERIX E A GRÃ-BRETANHA
9. ASTERIX ENTRE OS HELVÉTICOS
10. ASTERIX EM UMA VOLTA PELA GÁLIA
11. ASTERIX E O ESCUDO ARVERNO
12. ASTERIX GLADIADOR
13. ASTERIX E A FOICE DE OURO
14. ASTERIX E OS NORMANDOS
15. ASTERIX E OS GODOS
16. ASTERIX E O DOMÍNIO DOS DEUSES
17. ASTERIX LEGIONÁRIO
18. ASTERIX E OS LOUROS DE CÉSAR
19. ASTERIX E O ADIVINHO
20. ASTERIX NA CÓRSEGA
21. ASTERIX E O PRESENTE DE CÉSAR
22. ASTERIX E A GRANDE TRAVESSIA
23. OBELIX & COMPANHIA
24. ASTERIX ENTRE OS BELGAS
25. O GRANDE FOSSO
26. A ODISSÉIA DE ASTERIX
27. O FILHO DE ASTERIX
28. AS 1001 HORAS DE ASTERIX
- UDERZO -

02477-8